
BACHELORARBEIT

Herr
Philip Rouven Koriath

Das Kochbuch des Walter White

**Anwendung und Funktion der
transmedialen Erzähltheorie
dargestellt am Beispiel der TV
Serie „Breaking Bad“**

2012

BACHELORARBEIT

Das Kochbuch des Walter White

Anwendung und Funktion der transmedialen Erzähltheorie dar- gestellt am Beispiel der TV Serie „Breaking Bad“

Autor/in:
Herr Philip Rouven Korieth

Studiengang:
TV Produktion/-Journalist

Seminargruppe:
AM08wT2-B

Erstprüfer:
Prof. Peter Gottschalk

Zweitprüfer:
Michael Duttenhöfer

Einreichung:
Hamburg, 29.01.2012

BACHELOR THESIS

The Cookbook of Walter White: media application and function of transmedia story- telling by using the example of TV series Breaking Bad

author:

Herr Philip Rouven Koriöth

course of studies:

TV Produktion/-Journalist

seminar group:

AM08wT2-B

first examiner:

Prof. Peter Gottschalk

second examiner:

Michael Duttenhöfer

submission:

Hamburg, 29.01.2012

Bibliografische Angaben

Korioth, Philip Rouven:

Das Kochbuch des Walter White: Mechanismen und Funktion der transmedialen Erzähltheorie dargestellt am Beispiel von Breaking Bad

The Cookbook of Walter White: media application and function of transmedia storytelling by using the example Breaking Bad

45 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2012

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|------|
| Inhaltsverzeichnis | V |
| Abbildungsverzeichnis | VIII |
| 1 Einleitung | 7 |
| 2 Breaking Bad | 9 |
| 2.1 Inhalt | 9 |
| 2.2 Einordnung der Serienformate | 13 |
| 2.3 Wie ist Breaking Bad dramaturgisch aufgebaut? | 15 |
| 2.3.1 Unterschiede der expliziten und impliziten Dramaturgie bei Breaking Bad | 18 |
| 3 Transmedialität | 19 |
| 3.1 Definition der transmedialen Erzähltheorie | 19 |
| 3.2 Formen der transmedialen Erzähltheorie | 21 |
| 3.3 Freiwilliges Transmediales Erzählen | 25 |
| 3.4 Erzwungenes Transmediales Erzählen | 28 |
| 4 Wie funktioniert transmediales erzählen bei Breaking Bad? | 29 |
| 4.1 Facebook und Twitter | 31 |
| 4.2 Save Walter White und Better Call Saul | 34 |
| 4.3 Youtube | 34 |
| 4.4 The Interrogation | 37 |
| 4.5 Analyse der transmedialen Inhalte | 38 |
| 5 Mechanismen der transmedialen Erzähltheorie | 39 |
| 5.1 Interaktivität | 40 |
| 5.2 Immersivität | 42 |
| 5.3 Partizipation | 45 |
| 5.4 Chancen der transmedialen Erzähltheorie | 49 |
| 5.5 Risiken der transmedialen Erzähltheorie | 51 |
| 6 Fazit | 53 |
| Exkurs | 53 |
| Literaturverzeichnis | LVII |

| | |
|---|--------------|
| Anlagen | LX |
| DVD | LXII |
| Eigenständigkeitserklärung | LXIII |

Abbildungsverzeichnis

| | |
|---|----|
| Abbildung 1: Grafische Dartstellung des Verhaltens eines Mediums in intermedialer Form..... | 23 |
| Abbildung 2: Grafische Dartstellung des Verhaltens eines Mediums in paramedialer Form..... | 23 |
| Abbildung 3: Grafische Dartstellung des Verhaltens eines Mediums in metamedialer Form..... | 24 |
| Abbildung 4: Grafische Dartstellung des Verhaltens eines Mediums in hypermedialer Form..... | 25 |
| Abbildung 5: Grafische Dartstellung von freiwilliger transmedialer Erzählung Fall1..... | 26 |
| Abbildung 6: Grafische Dartstellung von freiwilliger transmedialer Erzählung Fall2..... | 27 |
| Abbildung 7: Grafische Dartstellung von freiwilliger transmedialer Erzählung Fall1..... | 29 |
| Abbildung 8: Visitenkarte von der Internetseite des Serienanwalts: Saul Goodman..... | 33 |
| Abbildung 9: Screenshot des sozialen Netzwerks Twitter..... | 35 |
| Abbildung 10: Screenshot des sozialen Netzwerks Facebook..... | 36 |
| Abbildung 11: interaktive Handlungswelt der Serie Breaking Bad..... | 43 |
| Abbildung 12: Mike Pohjola auswertung der Rezipientenbeteiligung..... | 45 |

1 Einleitung

Die Welt, jedes Lebewesen, so sind auch wir, auf Grund einer Jahrhunderte langen Evolution zu dem, wie wir uns mittlerweile selbst bezeichnen, geworden: Menschen. Diese Entwicklung findet nahezu bei und mit jeder Art von Lebensformen, Schemen, Technologien oder Strategien statt. So soll sich diese Arbeit mit der Entwicklung der transmedialen Erzähltheorie, also dem erzählen einer Geschichte über mehrerer Medien beschäftigen. Filmwissenschaftler Geoffrey Long beschreibt eine über mehrere Medien hinweg erzählte Geschichte mit folgendem Satz: „Transmedia stories build narrative references into each component (the TV show chapter, the film chapter, the video game chapter, etc.) to direct audiences through the closed system of the franchise – which, when taken in toto, makes up the transmedia¹.“ Als Teilbereich deklariert Long Videospiele, die tatsächlich in der Entwicklung dieser Erzählform – mit Berücksichtigung des technologischen Standes - eine gewisse Vorreiterrolle einnehmen. Um dieses Beispiel zu verdeutlichen beziehen wir uns hier zuerst nur auf das Spiel als solches. Da die wahrscheinlich ersten ungewollten Ansätzen der Übertragung einer basierenden Geschichte findet man durch das Aufkommen von Flipperautomaten, welche mit dem Aussehen – den optischen Merkmalen - von aktuellen Kinofilmen versehen waren. Hier fand in gewisser Weise eine direkte auf dem damals technischen Standard beruhende Übertragung einer Geschichte statt. Mittlerweile ist eine solche Erzählstrategie bewusst weiter definiert worden. Eben dieser Fortschritt, mit Berücksichtigung der schnellen Fortentwicklung der Technik und den daraus resultierenden Möglichkeiten, ließ die transmediale Erzähltheorie zu einer Art der Narration heranreifen, die der Filmwissenschaft sowie der Filmindustrie eine bisher noch nicht ausgeschöpfte neue Plattform bietet. Dieser evolutionäre Weg, indem die Filmindustrie begann zu lernen, wie soziale Netzwerke und das Internet zur Weitererzählung einer Geschichte benutzt werden, versucht diese Arbeit aufzuzeigen. Um diese komplexe Erzählform zu beschreiben dient die amerikanische TV Serie Breaking Bad. Diese Serie beschreibt den Scheideweg eines Highschool Chemielehrers, der auf Grund einer tödlichen Krebserkrankung beschließt mit der Herstellung der Droge, Crystal Meth, seine Behandlung zu bezahlen aber vor allem seiner Familie nach seinem Tod, finanzielle

¹ Transmedia Storytelling: Business, Ästhetik and Production at the Jim Henson Company, Long (2007), S.10

Sicherheit zu bieten. So wird, um die zu untersuchenden Parameter strukturiert anzubieten, im ersten Kapitel dieser Arbeit -auf Grund der inhaltlichen und dramaturgischen Komplexität der Serie- eine ausführliche Nacherzählung der ersten Staffel vorgenommen. Dieser folgt eine exakte Einordnung der bestehenden Serienformate sowie eine Beschreibung der dramaturgischen Struktur der selbigen und deren Eigenheiten. Wie in vielen neu aufkommende Forschungsfeldern so wird auch der evolutionäre Weg der transmedialen Erzähltheorie von einer Vielzahl von Wissenschaftlern definiert. Diese sind auf Grund der sehr schnellen technischen Entwicklung -insbesondere der des Internets- nicht mehr zeitgemäße. In dieser Arbeit soll deshalb der evolutionäre Pfad von Definition der transmedialen Erzähltheorie aufgezeigt und mit Vertretern wie Frank Rose -mit Berücksichtigung der technischen Möglichkeiten und der Verschmelzung der Medien Fernsehen und Internet- vergewertet werden. Die fünf verschiedenen Formen der transmedialen Erzähltheorie und eine exakte Differenzierung in welchen Bereichen diese ihre Anwendung finden² erfolgt im direkten Anschluss. In diesen Kapiteln soll versucht werden dem Leser bereits die filmwissenschaftliche Entwicklung sowie die aktiven Anwendungsbereiche verständlich darzulegen. Die Kapitel der freiwilligen und erzwungenen transmedialen Erzähltheorie werden Anhand von selbsterstellten Grafiken erläutert. In Kapitel 4 soll die Fragen, inwiefern diese Narration Anwendung innerhalb der Serie Breaking Bad findet, beantwortet werden. Diese konkrete Anwendung wird durch die Vorstellung der transmedialen Inhalte der Serie umgesetzt. Insbesondere stehen hierbei die Einflussnahme von sozialen Netzwerken wie: Twitter und Facebook im Vordergrund. Durch diese vorliegenden Beweise, wird im letzten Abschnitt der Untersuchung erläutert wie die herausgearbeiteten Mechanismen destransmedialen Erzählens wirken und warum die Zuschauerschaft diese Inhalte rezipiert. Mit einer Analyse der transmedialen Inhalte der Serie sowie durch die in Kapitel 3 und 4 vorgestellten Formen und unterschiedlichen Strategiemuster -der freiwilligen und erzwungen transmedialen Erzähltheorie- soll eine Ansicht der gesamten transmedialen Handlungswelt von Breaking Bad erfolgen. Im Schlussteil schildern Filmwissenschaftler sowie Film- und Fernsehschaffende der deutschen Medienlandschaft, die Chancen und Risiken der transmedialen Erzähltheorie, um eine Einschätzung zu erlangen in wie fern diese Erzählform ihren Bestand in der Film und Fernsehwelt einnehmen kann oder auch nicht.

² Transmedialität: zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren: Simanowski, Meyer, Zeller (2006), Meyer, Urs: S.120

2 Breaking Bad

2.1 Inhalt

Walter White, ist ein Highschool Chemielehrer der mit seinem körperlich behinderten Sohn Walter Jr. und seiner Frau Skyler in Albuquerque, New Mexico lebt. An dessen 50. Geburtstag sitzt die gesamte Gesellschaft im Wohnzimmer der Familie White. Aus einer Laune heraus offenbart Walters Schwager, Hank Schrader, der beruflich DEA-Agent ist, allen Gästen die Videoaufnahme von einem seiner Einsätze zu zeigen. Darin ist zu sehen wie er gemeinsam mit seinem Team ein Drogenlabor in dem Crystal Meth hergestellt wird, aushebt. Während alle Gäste gebannt dem zur Schau gestellten Szenario folgen, unterbreitet Hank, Walter das Angebot ihm zu einem seiner Einsätze mitzunehmen, damit mal wieder etwas Leben in sein sonst so langweiliges Dasein als Familienvater und Chemielehrer kommt³. Walter lehnt die Einladung seines Schwagers, etwas verlegen und von der Vorstellung sich so ein Erlebnis auszusetzen, befremdlich ab. Erst nach einem Zusammenbruch in der Autowaschanlage, in der er nebenberuflich arbeitet, erhält Walter im Krankenhaus die Diagnose, dass er auf Grund der chemischen Substanzen und Abgase die er in der Waschanlage täglich einatmete, unheilbaren Lungenkrebs erlitten hat. Erschüttert von der Tatsache, dass er nicht mehr lange zu leben habe und seine Familie, besonders seine Frau Skyler, mit der er noch ein Kind erwartet – ohne finanzielle Absicherung zurück lassen zu müssen- beschließt er seinen Schwager zu kontaktieren⁴.

Hank, dessen Partner „Gomi“ und Walter sitzen mit kompletter Schutzbekleidung im Wagen vor dem Haus des Verdächtigen, der sich unter dem Pseudonym, Captain Cock, einen Namen in der Drogenszene von Albuquerque gemacht hat. Das DEA Team um Walters Schwager versucht sich Zutritt ins Haus zu verschaffen, Walter sitzt alleine im Dienstwagen seines Schwagers als er sieht wie eine der Zielpersonen versucht über das Dach zu flüchten und erkennt in dieser seinen ehemaligen Schüler „Jesse Pinkman“. Jesse stolpert über das Dach und steht dort – was er sich beides auf dem Weg von Fenster bis hierhin noch schnell anziehen konnte - nur in Hose und T-

³ Breaking Bad: Staffel 1, Episode 1 (Der Einstieg), Zeit: 11:54– 12:57

⁴ Breaking Bad: Staffel 1, Episode 1 (Der Einstieg), Zeit: 21:20 – 21:44

Shirt, hinter einer Mauer versteckt in dem Vorgarten des Hauses. Von dort aus versucht er sich einen Überblick vor dem Haus zu verschaffen, um unerkannt flüchten zu können, doch erkennt plötzlich im gegenüber stehenden Wagen seinen alten Chemielehrer Mr. White. Beide wirken erstaunt über die gegenseitige Anwesenheit des anderen, so versucht Jesse ihm mit der Gestik- den Zeigefinger auf die Lippen zu legen- Walter White mittels dieser Signale zu überreden, ihn nicht zu verraten. Walter zeigt draufhin keine verneinende Regung und lässt seinen ehemaligen Schüler in einem auffälligen Wagen aus den siebziger Jahren, mit dem Kennzeichen *Capt'nCock* flüchten. Als sich die prekäre Situation gelöst hat, kehrt Jesse in sein Haus zurück, an welchem Walter schon auf ihn wartet, um seinem ehemaligen Schüler eine Zusammenarbeit, als Drogenkoch anzubieten, da er ihn sonst an die DEA verraten würde: „Ich koche, du verkaufst⁵“. Widerwillig geht Jesse dieses Geschäftsverhältnis ein und besorgt auf verlangen von Walter einen Wohnwagen in dem sie ihr Produkt herstellen können. Die Tätigkeit als Chemielehrer ermöglicht Walter aus der Schule in der er arbeitet alle nötigen Materialien für die Herstellung der Droge zu entwenden. Durch sein ausgeprägtes Wissen über Chemie entwickelt er ziemlich schnell eine zu 100 % reine Formel für die Herstellung von „Chrystal Meth“⁶ von der Jesse zunächst so sehr erstaunt ist, dass er diese einem örtlich bekannten Drogenboss namens Krazy-8, zum Verkauf anbieten will. Krazy-8 ist der Cousin von Jesses ehemaligen Partner Emilio, der bei jener Razzia in der Walter, Jesse hat fliehen lassen, festgenommen wurde, aber durch die von Krazy-8 gezahlte Kautions mittlerweile wieder auf freiem Fuß ist. Jesse der von der Freilassung seines ehemaligen Partners bisher noch nichts weiss, begibt sich zu Krazy-8s Haus, um ihm Walters Erzeugnis zu verkaufen. Dort trifft er auf Emilio, der glaubt Jesse hätte ihn an die Polizei verraten. Krazy-8 und Emilio glauben nicht, dass Jesse dieses Meth selbst hergestellt habe⁷ und erpressen ihn die Wahrheit zu sagen, woher er diesen Stoff habe. Von beiden unter Druck gesetzt und gezwungen ihnen die Wahrheit zu sagen, bringt er sie zum Versteck, in der Wüste Albuquerque, wo das fahrende Drogenlabor der beiden steht. Hier zwingen Krazy-8 und Emilio, Walter, dass er ihnen zeigt wie er dieses hochwertige Produkt herstellt, in dem sie drohen ihn und Jesse sonst umzubringen. Doch durch eine giftige Phosphatlösung, die Walter in Gegenwart der Drogenhändlern, denen nicht bewusst ist, was er in diesem Moment gerade wirklich

⁵ Breaking Bad: Staffel 1, Episode 1 (Der Einstieg), Zeit: 28:30 – 28:51

⁶ Breaking Bad: Staffel 1, Episode 1 (Der Einstieg) Zeit: 41:10 – 41:24

⁷ Breaking Bad: Staffel 1, Episode 1 (Der Einstieg) Zeit: 44:13 – 44:24

macht, herstellt und diese damit ausser Gefäch setzt. Emilio stirbt, doch Krazy-8 überlebt diesen Anschlag. Jesse und Walter überlegen wie sie das Verschwinden der beiden Drogenhändler vertuschen könnten und kommen zu dem Ergebnis, dass sie deren Körper in Flusssäure auflösen, sodass von beiden nichts mehr übrig bliebe. Doch Jesse ist mit dieser Aufgabe und dem was passiert überfordert und so ruft er aus Verzweiflung bei seinem ehemaligen Chemielehrer zu Hause an, wobei er sich als Telefonvertreter ausgibt.

Walters Frau, Skyler, schöpft auf Grund dieses dobiösen Anrufs Verdacht. So verfolgt sie diesen Anruf zurück und gerät an die Mailboxansage von Jesse Pinkman⁸. Die ständige Abwesenheit ihres Mannes lässt sie immer misstrauischer werden und so konfrontiert sie ihn mit seinem seltsamen Verhalten und insbesondere mit dem dobiösen Telefonanruf während des Frühstücks⁹. Um ihr nichts von seinem Verbrechen zu sagen, gesteht er den Kontakt zu Jesse indem er ihr erzählt, dass er auf Grund von zu viel Stress, Marijuhana raucht, welches ihm Jesse Pinkman besorgt.

In der Zwischenzeit soll Jesse auf anraten von Walter eine Plastikwanne besorgen, da sich Flusssäure durch alles frisst außer durch Plastik. Da Jesse keine geeignete Plastikwanne findet, ignoriert er den Rat seines ehemaligen Chemielehrers und beschließt den toten Körper von Emilio in der Badewanne zu entsorgen. Dieser Fehler soll ihm noch zum Verhängnis werden und so bricht auf Grund der starken Säure, die gesamte Badewanne, in der sich der halbzersetzte, von Säure zerfressene Körper von Emilio befindet, vom zweiten in den ersten Stock. Währenddessen ist Walter damit beschäftigt Krazy-8, der den Giftgasanschlag überlebt hat, aus seinem Leben zu scheiden. Er kann sich nur schwer damit abfinden, das zu tun, was er sich selbst soeben aufgetragen hat, auch wirklich zu machen und versucht sich aus der für ihn bindenden Pflicht, die sein Geheimnis als Drogenkoch schützt, zu winden. Doch durch den Versuch von Krazy-8, Walter mit der Scherbe eines zerbrochenem Tellers zu attackieren, den der treusorgende Familienvater hervorsieht und ihn aus Selbstverteidigung mit dem Bogenschloss eines Fahrrades mit welchem Krazy-8 am Pfahl im Keller von Jesse verstorbener Tante gefesselt war, letztlich die Luft abschnürt. Beide sind von den Ereignissen sichtlich mitgenommen: Walter macht seinen schrecklichen Handlung

⁸ Breaking Bad:Staffel 1, Episode 2 (Die Katze aus dem Sack) Zeit: 8:48 – 9:00

⁹ Breaking Bad:Staffel 1, Episode 2 (Die Katze aus dem Sack) Zeit: 33:29 – 34:24

durch zwischenmenschliche Zuneigung mit seiner Frau wett¹⁰, wogegen Jesse das nicht verarbeiten kann und sich aus diesem Grund zu Hause einschließt und sich nur noch den hingibt.

Die Gasmaske, die Walter beim herstellen des Mordes von Emilio und Krazy-8 trug gelangt in die Hände von Hank, anhand des darauf befindenen Aufklebers sich auf die Highschool seines Schwagers Walter zurückführen lässt. Hank geht diesem Indiz nach und vergleicht gemeinsam mit Walter die Bestandsliste an Chemiezubehör. Bei seinen Ermittlungen ist Hank im Lauf der Geschichte dem wahren Täter näher als er glaubt. So erzählt er seinem Schwager, dass jene Glaskolben bei Schulversuchen kaputt gegangen seien. Durch den Mord an Krazy-8, der bis dato einen nicht unbekannten Drogenboss in Albuquerque war, positionierten sich nun zwei oder viel einer an dessen Stelle: Heisenberg. Diesen Namen gibt sich Walter selbst um seine Anonymität zu wahren und tritt sobald er diesen Geschäften nachgeht grundsätzlich mit einem schwarzen Filzhut in Erscheinung, der zu seinem Markenzeichen wird. Das Meth welches Jesse und Walter kochen ist das hochwertigste im Umlauf befindende Erzeugnis, hinter dem schnell die Konkurrenz, aber auch deren Gegner her sind: sein Schwager - der DEA Agent- und der Drogenboss *Tuco Salamanca*. Nach dem Tod von Krazy-8, der der einzige Großabnehmer von Crystal Meth war den Jesse kannte, brauchen sie nun jemanden Neues und stoßen auf Tuco Salamanca, der Cousin der ermordeten Krazy-8, der zum Nachteil Jesses sehr ungehalten reagiert, als dieser ihm ein besseres Produkt anbietet als das, was er selbst verkauft. In seiner Ehre verletzt, schlägt er Jesse brutal zusammen und beraubt ihm der vorher offerierten Ware. Dann folgt der erste Auftritt Heisenbergs, er geht zu Tuco um sich die hergestellte Menge zurück zu holen und ihm noch mehr davon anzubieten. Auch er wird vom total abgedrehten Tuco nicht ernst genommen und ihm droht das Selbe, was Jesse wiederfahren ist. Doch Walter ist auf diese Situation vorbereitet und verschafft sich mittels einer kleinen Sprengung, ausgelöst durch Knallquecksilber, den nötigen Respekt bei Tuco. Tuco gibt ihm den hierfür entsprechenden Betrag, erzählt ihm aber auch, dass seine Kunden von Walters Crystal begeistert sind und will deshalb mehr davon. Hierfür treffen sie sich auf einem Schrottplatz in Albuquerque. Walter verlangt einen Vorschuss für die Herstellung der gewollten Menge von fünf Pfund (ca. 2,26 kg), doch ihm und Jesse geht während der Produktion das *Pseudoephedrin* aus und so beschließen sie in ein Chemielabor einzu-

¹⁰ Breaking Bad:Staffel 1, Episode 2 (Die Katze aus dem Sack) Zeit: 0:01 – 0:13

brechen um dort ein ganzes Fass *Methylamin* zu stehlen. Um Tuco die gewünschte Menge zukommen zu lassen, treffen sie sich erneut auf dem Schrottplatz. Tuco ist mit der Ware völlig zufrieden, nur flippt er auf Grund der Intensität der Droge aus, dass er einen seiner Handlanger tot prügelt.

Jesse und Walter haben bei ihrem Einbruch zwar keine eindeutigen Spuren hinterlassen, aber sie sind auf dem Band der Überwachungskamera des Chemielabors zu sehen. Es folgt ein erbitterter Kampf um Macht, Geheimhaltung von Walters Identität, sowie dem wahren Beweggründen für sein Handeln: der Verkauf der Droge soll seiner Familie nach seinem Ableben finanzielle Sicherheit bieten.

2.2 Einordnung der Serienformate

Serien werden im amerikanischen Raum in *Serial* und *Series* unterschieden¹¹, so steht die *Serial* für eine Fortsetzung der Serie, während die *Series* die Form einer Serie mit abgeschlossener Folgehandlung beschreibt. Eine klassische Form für eine *series* wären *CSI – Den Tätern auf der Spur* oder *Dr. House*, da hier die Haupthandlung darin besteht den jeweiligen Mordfall oder die Krankheiten der Patienten aufzuklären. Es wird also im Fall der *series* zu Beginn jeder Episode eine Frage gestellt die am Ende jeder Folge beantwortet wird. Hieraus resultiert ein besonderes Erkennungsmerkmal: der Zuschauer hat die Möglichkeit jede Episode nach belieben anzusehen und ist nicht an eine Chronologie gebunden. Eine *serial* hingegen, besitzt keine abgeschlossene Handlung innerhalb einer Episode. Die Handlungsstränge einer *serial* erstrecken sich über mindestens zwei Episoden, oft sogar über eine gesamte Staffel hinweg. Aus diesem Grund werden bei einer *serial* auch keine Konfliktlösungen nach einer Episode erwartet. Kozloff erklärt dieses zu unterscheidende Charakteristikum einer *serial* wie folgt.

(...)in a serial the story and discourse do not come to a conclusion during an episode, and the threads are picked up again after an hiatus¹².

¹¹ Creeber, *Serial Television*, S.11

¹² Dramaturgie bei Serienformaten, Freimund (2009) S.7 nach Kozloff, „Narrative Theory and Television“, S.91.

Eindeutige Kennzeichen – also die klassischen dramaturgischen Mittel – einer *serial* sind parallel laufende Handlungsstränge, die beliebig fortzusetzen sind sowie das unterbrechen an Spannungshöhepunkten¹³. Ein Beispiel für eine *serial* wäre die Serie *Desperate Housewives*. Die Protagonisten sind hierbei, wie es für eine *serial* üblich ist, durch eine soziale und räumliche Komponente in einer Gemeinschaft gebunden. Die Vergänglichkeit der Zeit, sowie die daraus resultierende Entwicklung der Geschehnisse der Protagonisten, sind oft an das Leben der Zuschauer gebunden. Die Zeit vergeht für den Protagonisten auch außerhalb einer Episode, genauso wie im echten Leben des Zuschauers. Diese Parallele soll den Zuschauer einer *serial* mit dem jeweiligen Protagonisten verbinden, aus diesem Grund gibt es auch häufig bei dieser Serienform keinen nahtlosen Übergang der Episoden¹⁴. Trotz der eindeutigen Unterschiede der Serienform, treten auch immer häufiger Parallelen auf. Eine, die immer öfter vorkommt, ist die Verwendung eines Cliffhangers. Dieses erzählerische Mittel wird ursprünglich bei der *serial* und hierbei speziell bei Doppelfolgen angewandt: vor Beginn der zweiten Episode einer Doppelfolge werden die Geschehnisse der ersten Episode kurz wiederholt, so wird der Bezug einerseits hergestellt und andererseits erzählerische Lücken gefüllt. Doch dieses Element findet mittlerweile oft ihre Anwendung innerhalb einer *series*. So kommt es durch die Anwendung der Merkmale einer *serial* bei einer *series* zu einer Annäherung dieser beiden Serienformate. Was würde passieren, wenn sich die Eigenschaften beider Formate miteinander vermischen?

Die erzählerischen Merkmale der Formate *serial* und *series* werden miteinander kombiniert: Teilerzählungen werden über eine oder auch mehrere Episoden, oder über eine gesamte Staffel hinweg erzählt. Die Verwendung von Cliffhangers, dem Bezug einer Gemeinschaft von verschiedenen Personen die miteinander in Beziehung stehen, sowie dem zeitlichen Fortlauf der Geschehnisse, die zwischen den Episoden passieren, um den Bezug zum Zuschauer herzustellen. Robin Nelson formulierte diese neu aufkommende, dramaturgische Struktur, als *flexi narrative*¹⁵, eine Mischform die *serial* und *series* als ein Serienformat zusammenfasst¹⁶. Creeber formuliert diese Mischform und deren Wirkung auf den Zuschauer wie folgt:

¹³ Vgl. Creeber, *Serial Television*, S.8ff, Kozloff, „Narrative Theory and Television“, S.90ff.

¹⁴ Mikos, *Es wird dein Leben!*, S.137.

¹⁵ Bignell, Jonathan: *Media simotics: an introduction* (2002), S.159 nach Nelson

¹⁶ Robin Nelson (1997) has called this mixutre of series and serial form ‚flexi-narrative‘. Vgl. http://www.kino-glaz.de/archives/category/dramaturgie#_edn10 Christine Lang (2011)

Flexi-narratives are mixtures of the series and serial form, involving the closure of one story arc within an episode (like a series) but with other, ongoing story arcs involving the regular characters (like a serial). This hybrid form maximizes the pleasures of both regular viewers who watch from week to week and get hooked by the serial narrative, and occasional viewers who happen to tune in into one episode seeking the satisfaction of narrative closure within that episode¹⁷.

Die oben vorgestellten Merkmale der *flexi narrative* finden im Beispiel von *Breaking Bad* ihre Anwendung, da die Handlungsstränge sich hierbei über mehrere Episoden, teilweise sogar über eine gesamte Staffel hinweg erstrecken können. So ist wie in *Punkt 1.1* dargestellt, der Mord an Krazy 8, der über zwei Episoden erzählt wird, als ein Merkmal der *series* festzulegen, während Charakterisierung der Hauptfiguren und deren ausgehende Handlungsstränge Merkmale der *serial* entsprechen. Eine der ersten erfolgreichen TV Serien, die auf dieser basierenden Logik geschrieben wurden, war die *Sopranos*.

2.3 Wie ist Breaking Bad dramaturgisch aufgebaut?

Aristoteles gilt als derjenige, der als erster erkannte, dass eine Geschichte einen Anfang, einen Mittelteil und ein Ende, die sich aufeinander beziehen müssen, strukturiert sein sollte¹⁸. So beschrieb er in seinem Buch *Poetic* die Grundstruktur von klassischen Dramen¹⁹, durch die Aufteilung einer Geschichte in 3 Akte: Einleitung, Hauptteil und Schluss. Diese 3-Akt-Struktur entwickelte der deutsche Bühnenautor und Schriftsteller, Gustav Freytag weiter und erfand daraus das Grundgerüst seiner Forschung, das sogenannte Pyramidenschema, in der er eine fünfteiligen Dramastruktur mit den Bestandteilen Einleitung, Steigerung, Fall oder Umkehr und Katastrophe²⁰, definierte.

Die Serie „Breaking Bad“ umfasst mittlerweile vier Staffeln, insgesamt 40 Episoden und die Produktion ist bis heute noch nicht eingestellt worden²¹. Der ehemalige Akte X Autor, Vince Gilligan, ist Ideengeber, Produzent und Autor der Serie Breaking Bad und

¹⁷ Creeber (2006), S.82

¹⁸ Vgl. Aristoteles, *Poetik*, Kap. 7. In: Dramaturgie bei Serienformaten, Freimund (2009), S.32

¹⁹ Vgl. Bildhauer, *Drehbuch reloaded*, S.38. In: Dramaturgie bei Serienformaten, Freimund (2009), S.32

²⁰ Kozloff, „Narrative Theory and Television“, S.91.

²¹ vgl. <http://www.filmstarts.de/serien/3517.html> Stand 05.11.2011

strukturierte den episodischen Aufbau der Serie nach dem von Freytag entworfenen dramaturgischen Schema wie folgt:

Im Grunde wurde die ganze, fünftaktige Struktur der Breaking Bad-Folgen von Akte X übernommen. Die dem Vorspann vorausgehende Sequenz nennen wir „Teaser“, denn wir wollen, dass sie den Zuschauer „teast“ – ihm also Lust macht, weiter zu schauen. Dann kommen Vorspann, erster Akt, erste Werbepause, zweiter Akt, Werbepause, dritter Akt, Werbepause, und schließlich der vierte Akt²².

Auffällig ist hier die Erwähnung der Werbepausen zwischen dem jeweiligen Akt. Welchen Einfluss haben diese auf die Aktstruktur einer Serie?

Gemäß der üblichen Formen der Dramenstruktur in drei oder fünf Akte, wie sie in der Drehbuchliteratur definiert sind, gibt es auch bei Fernsehformaten den sogenannten technischen Akt. Dieser findet, außer bei *PayTV Sendern* - Fernsehanstalten bei denen der Zuschauer für das Programm bezahlt - bei allen anderen seine Anwendung; stattdessen kommt keine Werbeunterbrechungen innerhalb einer Sendung vor. So werden für *PayTV Sender*, aus den eben genannten Gründen klassische 3-Akter, während für *networks*²³ hauptsächlich 4-Akter produziert werden. Die 5-Akt-Struktur kommt hauptsächlich bei sogenannten *syndicate*-Serien, also Serien die ihre Senderechte an lokale Sendestationen und nicht an Sendernetzwerke verkaufen. Aus diesem Grund müssen hier mehr individuelle Werbeblöcke konzipiert werden²⁴.

„Television dramas on networks are written in four acts. [...] Syndicate series have to leave time for local advertising on individual stations which buy the shows, and that means more commercials. So syndicate series are written in five acts.“²⁵

²² <http://www.arte.tv/de/film/Breaking-Bad/3384340,CmC=3914500.html> Interview mit Produzent und Autor , Vince Gilligan (stand 27.11.2011)

²³ Als networks werden in große Sender-Netzwerke verstanden, wie in Amerika üblich. Sie stehen unter einer zentralen Verwaltung und haben regional unterschiedliche Programme. Vgl. Douglas, *Writing the TV Drama Series*, S.19, Straczynski, *Scriptwriting*, S.104ff. In: *Dramaturgie bei Serienformaten*, Freimund (2009), S.35

²⁴ Vgl. Douglas, *Writing the TV Drama Series*, S.19, Straczynski, *Scriptwriting*, S.20. In: *Dramaturgie bei Serienformaten*, Freimund (2009), S.35

²⁵ Douglas, *Writing the TV Drama Series*, S.19. In: *Dramaturgie bei Serienformaten*, Freimund (2009), S.35

Nach Douglas ist also festzustellen, dass es von einer technischen Akteinteilung zu sprechen ist. Aus diesem Grund wird hierbei gemäß der Laufzeit einer Episode, mit Berücksichtigung der Werbepausen, die Aktstruktur angepasst.

Jedes Serienformat, ob 30 minütige *SitCom* oder *Sope Opera*, hat eine eigene Vorgabe der Einteilung des technischen Aktes, doch aus untersuchungstechnischen Gründen gehen wir hier mittels genauer Differenzierung nicht weiter darauf ein. *Breaking Bad* hat mit einer episodischen Laufzeit von 50 – 60 Minuten folgende Vorgabe bezüglich der Anwendung des technischen Aktes.

„All one-hour scripts are broken into four acts. [...] Each act in the hour episode is a separate unit with crisis and climax all its own. Why? The commercial breaks are placed between acts.“²⁶

Das ist der Grund für eine solche festgelgte Struktur wie sie Vince Gilligan beschrieben hat. Innerhalb dieser festgelegten dramaturgischen Aktstruktur wird bei TV Serie die sogenannte Zopfdraturgie – deren Ursprung auf die Erzähltradition in *Sope Operas*, zu deutsch Seifenopern, zurückzuführen ist²⁷ - angewandt, um die parallellaufenden Handlungsstränge die laut Definition der *flexi narrative* sich über mehrer Episoden, ganze Staffeln und/oder einer komplette Serie erstrecken können²³, miteinander zu verknüpfen²⁸. Christine Lang veröffentlichte im Dramaturgie und Film Blog *Kino-Glaz* ihre Arbeit *Implizite Dramaturgie in der Fernsehserie Breaking Bad*, in der sie die dramaturgische Struktur sowie die speziellen individuellen Eigenschaften der Serie beschreibt.

²⁶ DiMaggio, How to Write for Television, S.44. In: Dramaturgie bei Serienformaten, Freimund (2009), S.37

²⁷ Vgl. Feil, Fortsetzung folgt, S.94ff. In: Dramaturgie bei Serienformaten, Freimund (2009), S.49

²³ Kapitel 1.2, S. 5

²⁸ Während beispielsweise Douglas von drei Handlungssträngen spricht, beschreibt Routhé ungefähr fünf und Thompson schreibt den modernen einstündigen Dramen sogar acht bis zehn parallele Handlungsstränge zu. Vgl. Douglas, TV Drama Series, S.68, Routhé, „Fernsehen“, S.231, Thompson, Storytelling in Film and Television, S.56. In: Dramaturgie bei Serienformaten, Freimund (2009), S. 48

2.3.1 Unterschiede der expliziten und impliziten Dramaturgie bei Breaking Bad

Lang beschreibt die explizite Dramaturgie, als die offensichtlichen Erzählungen, die sich auf das konkrete Handlungsgeschehen einer Geschichte bezieht²⁹. Diese, ist laut einer Anlehnung David Bordwells von den russischen Formalisten in *Fabula* und *Syuzhet* zu unterscheiden³⁰.

Fabula bezeichnet die erzählte Geschichte, die unabhängig vom Erzählmedium existiert, während Syuzhet die medienabhängige Organisation und Vermittlung dieses Handlungsgehehens bezeichnet³¹.

Um diese Definition zu verallgemeinern, bezeichnet die *Fabula* den Umstand was, und die *Syuzhet* wie eine Geschichte mittels eines bestimmten Mediums, erzählt wird. Lang stellt fest, das die implizite Dramaturgie ihren Ursprung in der Theaterdramaturgie besitzt und beschreibt selbige, als die dramaturgischen Mittel, die sich mit der versteckten Dramaturgie beschäftigen. Lang führt hierfür ein konkretes Beispiel aus der in *Punkt 1.1* beschriebenen Pilotfolge für eine exakte Differenzierung der expliziten und impliziten Dramaturgie auf:

Auf der expliziten Ebene richtet sich seine Frage „Some straight like you, (...) he's just gonna break bad?“ darauf, ob Walter jetzt „böse“ werde. Diese Jugendkultursprache Jesses dient der schlüssigen Charakterisierung der Walter White kontrastierenden Figur. Andererseits – und implizit – verbirgt sich in dem Ausspruch eine Codierung, die den Rezipienten einen Hinweis auf eine wichtige Implikation der gesamten Serie gibt: „breaking bad“ trägt in dieser Jugendsprache die Konnotation „cool sein“ in sich³².

Im direkten Vergleich bezeichnet die implizite Dramaturgie, die in der offensichtlichen, also in der expliziten Dramaturgie versteckten Elemente, welche sich an ein durch kulturelle Einflüsse, vorgeprägtes Wissen einer Zielgruppe richtet. Im Fall von Breaking Bad speziell, da diese eine amerikanische TV Serie ist, an den amerikanischen

²⁹ ²⁵ Vgl. http://www.kino-glaz.de/#_ednref, Christine Lang (2011)

³⁰ Zu Fabula, Syuzhet and Style: Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. The University of Wisconsin Press, Madison, USA 1985 (S. 48 ff) In: http://www.kino-glaz.de/#_ednref, Christine Lang (2011)

³¹ Vgl. http://www.kino-glaz.de/#_ednref, Christine Lang (2011)

³² Vgl. http://www.kino-glaz.de/#_ednref, Christine Lang (2011)

Jugendslang, welches Lang als *“popkulturelle geprägtes Disitinktionswissen –das wissen vom Unterschied zwischen cool und nicht cool³³”* - beschreibt.

3 Transmedialität

3.1 Definition der transmedialen Erzähltheorie

Transmediales Erzählen ist eine Form der Narration zur Weitererzählung einer schon existierenden Geschichte, über ein anderes Medium. Kurz gesagt: eine Geschichte wird mittels anderer Medien, weitererzählt, ergänzt und somit vervollständigt. Woher stammt dieser Begriff ursprünglich? Gehen wir hierfür zurück in das Jahr 1991 in dem das von der amerikanischen Filmwissenschaftlerin, Marsha Kinder verfasste Werk, *Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From the Muppet Babies to the Teenage Mutant Ninja Turtles*, erschienen ist. In diesem Werk wird, die mittlerweile als *transmedia storytelling* bekannte Methode des filmischen Erzählens noch als, *commercial transmedia supersystem³⁴* bezeichnet, welche bis in das Jahr 2003 für diese beschriebene Logik seinen Bestand vorweisen konnte. Mit der vom MIT publizierten Zeitschrift *Technology Review* bewegte Henry Jenkins, durch seinen darin veröffentlichten Artikel *Transmedia Stroytelling³⁵* - der einen Schritt über die Defintion von Frau Kinder hinausging- die Form des Medien übergreifenden Erzählens in den Fokus der Medienwissenschaft. Drei Jahre lang beschäftigte sich Jenkins mit diesem Thema und veröffentlichte 2006 sein Buch *Convergence Culture* in dem er die Narration wie folgt definiert.

A transmedia story unfolds across multiple media platforms with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole³⁶.

Distinctive and Valuable sind in diesem Zusammenhang die zu unterscheidenden Begriffe, da diese die Grenze zwischen transmedialem Erzählen und der klassischen Nar-

³³ Vgl. http://www.kino-glaz.de/#_ednref, Christine Lang (2011)

³⁴ Kinder (1991), S38

³⁵ <http://www.technologyreview.com/biotech/13052/> stand 29.11.11

³⁶ Jenkins (2006), S 97-98

ration eines Franchises um einen Film beziehungsweise einer Serie, ziehen. Diese Aussagen von Henry Jenkins beschreibt, das die fortführende Entwicklung um die Definition des transmedialen Erzählens und deren bisheriger Kenntnisstand - bis zum Jahr 2006 - dass ein Franchise auf einen Film, nichts neues ist, sondern die Verknüpfung des ursprünglichen Mediums, als ein Beziehungsgeflecht zu verstehen ist, bei dem sich der Rezipient aussuchen kann welches dieser Medien er konsumieren möchte.

Die Definition um diese Erzählform – von seinen beschreibenden Begriffen als auch dem inhaltlichen Verständnis - hat noch nicht einmal eine eindeutig wissenschaftlich Festlegung erfahren können. So erklärt Geoffrey Long in seiner Arbeit zum Medienübergreifenden Erzählen³⁷, dass es mindestens drei konkurrierende Begriffe gibt: *media mix* von Mizuko Ito³⁸, das sogenannte *screen bleed* von Matt Hanson³⁹ und die Beschreibung des *cross-sited narratives* von Marc Ruppel⁴⁰. In Deutschland gibt es die wissenschaftliche Zusammenfassung, die Transmediale Erzähltheorie von Nicole Mahne⁴¹, die jedoch nicht die Weitererzählung und das Zusammenspiel zwischen den einzelnen Medien beschreibt, sondern eine für alle existierenden Narrationen: (Comic, Roman, Film, Computerspiel), finden will. Die transmediale Erzähltheorie ist durch ihre relativ kurze Existenz noch bis dato nicht exact, mit all ihren faktischen Unterschieden beschrieben worden. Bis zum ersten Teil der Matrix Triologie: welche Computerspiele, Comics und Onlinerollenspiele umfasste, da ab diesem Zeitpunkt diese Narration einen mehrheitsfähigen und fassbaren Bezugspunkt darstellte. Prof. Dr. Freyermuth, Filmwissenschaftler an der Filmhochschule Dortmund, stellt zu den konkurrierenden Bezeichnungen eine genauere Differenzierung auf.

Intensive Transmedialität bezeichnet den Umstand das ein kulturells mehrer Medien kombiniert und intergigiert idealerweis in seinem inneren die Mediengrenzen transzendeiert. Extensive Transmedialität bezeichnet die realisierung einer Geschichte erzählt in mehreren Medien⁴².

³⁷ <http://cms.mit.edu/research/theses/GeoffreyLong2007.pdf>

³⁸ <http://www.itofisher.com/mito/ito.girlsgames.pdf>

³⁹ Hanson Matt (2003): The End of Celluloid: Film Features in the Digital Age, Zitiert nach Long (2007) S.16

⁴⁰ Ruppel, Marc: Learning to Speak Braille: Convergence, Disconvergence and Cross Sited Narrative, Zitiert nach Long (2007), S16

⁴¹ Mahne (2006)

⁴² Vernetzt, verwoben, verworren – Die Kunst des transmedialen Erzählens– 8./9. Dezember im Grimme-Institut, (2011) vgl. Podcast zum Vortrag von Prof. Dr. Gundolf Freyermuth Time: 23:04 – 23:20

Die extensive Transmedialität wurde ferner als *crossmedia* verstanden. Diese Konkurrenz der Begriffe wirkte die *PGA*⁴³, die einen großen Einfluss auf die Filmindustrie hat, entgegen diese die credits zur Einführung eines transmedia Producers und nicht des crossmedia Producers festlegten⁴⁴. Somit steht also fest, das medienübergreifendes Erzählen, als *transmedia Storytelling* oder transmediales Erzählen definiert wird. Die Theorie von *Jenkins* und der aktuellsten wissenschaftlichen Theorie von *Frank Rose* mit seinem Buch *The Art of Immersion* – in der aber mehr die Mechanismen zum transmedialen Erzählen beschrieben werden - setzten sich bisher durch.

3.2 Formen der transmedialen Erzähltheorie

Bei den zu unterscheidenden Formen halten wir uns dennoch an die wichtigsten Merkmale - die der Transmedialität zunächst als Oberbegriff zugeordneten, also alle abkömmlichen Formen - welche in diesem Kapitel beschrieben werden. Für jede Unterform sollen Grafiken als Versinnbildlichung dienen um die komplexe Struktur für jeden verständlich erscheinen zu lassen. Robert Simanowsk, Urs Meyer und Christoph Zeller in ihrem Buch *Transmedialität: Zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren*⁴⁵ ein Sekundärmaterial mit der Zielsetzung: diese Irrungen und Wirrungen von Definition und Begrifflichkeiten aufzuräumen und genau zu trennen. Urs Meyer, wie wir eben erfahren haben, einer der drei Autoren, versucht zunächst einmal eine Untergliederung der Begrifflichkeiten vorzunehmen.

⁴³ The Producers Guild of America is the non-profit trade group that represents, protects and promotes the interests of all members of the producing team in film, television and new media. The PGA has over 4,000 members who work together to protect and improve their careers, the industry and community by providing members health benefits, enforcing workplace labor laws, the creation of fair and impartial standards for the awarding of producing credits, as well as other education and advocacy efforts. The PGA hosts important industry events including the annual PGA Awards and the Produced By Conference.

⁴⁴ A Transmedia Narrative project or franchise must consist of three (or more) narrative storylines existing within the same fictional universe on any of the following platforms: Film, Television, Short Film, Broadband, Publishing, Comics, Animation, Mobile, Special Venues, DVD/Blu-ray/CD-ROM, Narrative Commercial and Marketing rollouts, and other technologies that may or may not currently exist. These narrative extensions are NOT the same as repurposing material from one platform to be cut or repurposed to different platforms. Vgl. Vernetzt, verwoben, verworren – Die Kunst des transmedialen Erzählens– 8./9. Dezember im Grimme-Institut, (2011) Vgl. Podcast zum Vortrag von Prof. Dr. Gundolf Freyermuth, Zeit: 23:58 – 24:15

⁴⁵ Simanowski, Meyer, Zeller (2006)

...Transmedialität war demnach als Oberbegriff zu definieren für die folgenden fünf in ihrem Komplexitäts- und Abstraktionsgrad zunehmenden Spezialformen. Formen der Transmedialität: Intermedialität, Paramedialität, Metamedialität, Hypermedialität und Archimedialität⁴⁶

Wie lassen sich diesen verschiedenen Formen nun definieren?

Hierbei halten wir uns dennoch an die wichtigsten Merkmale -die der Transmedialität zunächst als Oberbegriff zugeordneten, also alle abkömmlichen Formen- welche in diesem Kapitel beschrieben, werden. Für jede Unterform sollen Grafiken als Versinnbildlichung dienen, um die komplexe Struktur für jeden verständlich erscheinen zu lassen. Intermedialität wäre somit nach Meyers Verständnis eine Adaption, also eine Übertragung des Grundgerüsts eines bestehenden, medialen Zeichensystems –mit dem Versuch - es in ein neu geschaffenes Zeichensystem zu transformieren.

...: zu den wichtigen Genres der Intermedialität gehören weiter die Photocollage, Die Literaturverfilmung und die Comicverfilmung (Superman, X-Men etc.).⁴⁷

Zu dieser Aussage finden wir zunächst einmal eine Übereinstimmung in Geoffrey Longs Arbeit *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetic and Production*, der die Komplexität sowie die Tatsache, dass die Intermedialität als eine Form der Transmedialität anzusehen ist, beipflichtet⁴⁸.



Abbildung 1: Grafische Darstellung des Verhaltens eines Mediums in intermedialer Form.

Welche Gemeinsamkeit der filmischen Narration finden wir bei der Paramedialität?

⁴⁶ Simanowski, Meyer, Zeller (2006), Meyer, Urs: S.120

⁴⁷ Simanowski, Meyer, Zeller (2006), Meyer, Urs: S.121

⁴⁸ Long (2000), *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production* vgl. In transmedia storytelling, this concept is made explicit, complicated and formalized through intermedial deployment. Transmedia stories build narrative references into each

Paramedialität, ist als sogenanntes Zusatzmaterial zu bezeichnen: demnach all die Dinge die dem Ursprungsmedium – zum Erreichen eines nahezu vollkommenen Zielmediums - hinzugefügt werden, um vorhandene Lücken mit ergänzendem medialem Inhalt zu füllen. Eine der Hauptaufgaben, um eine paramediale Narration herzustellen stellt hierbei also eine inhaltliche Ergänzung dar, in diesem Fall muss das Ursprungsmedium keines Falles, sich in ein ergänzendes Medium transformieren. Aus einem Roman muss also kein Film werden wie beim intermedialem Erzählen, sondern es kann die gleiche Form beibehalten z.B.: Bonusmaterial bei einer DVD, der Regienachlass (Making Of) gehören somit zu Merkmalen⁴⁹ des paramedialen Erzählens. Mit diesem Charakteristikum: erzählerische Lücken zu füllen - nachdem wir mittlerweile wissen, bei der Intermedialität zu erkennenden Adaption - taucht nun ein weiterer Wesenszug auf, den wir in Kapitel (2.1) freilich als transmediales Merkmal verstanden haben: die Ergänzung!

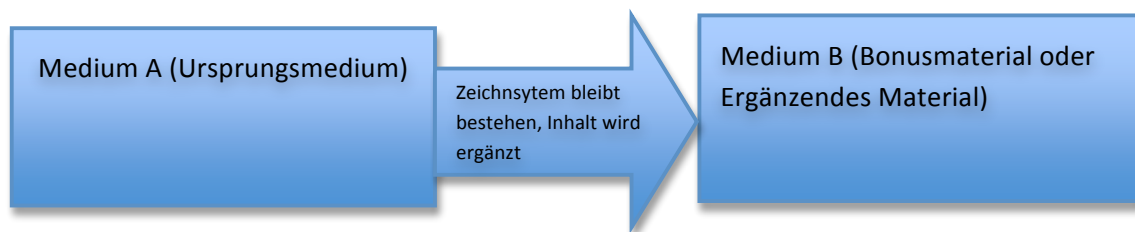


Abbildung 2: Grafische Darstellung des Verhaltens eines Mediums in paramedialer Form.

Langsam – bisher wirklich nur sehr langsam - löst sich dieses Gewirr der verschiedensten Ansichten aller Vertreter, die sich mit diesem Thema bislang auseinandergesetzt haben. Hingegen der eben vorrangigen transmedialen Formen ist die Metamedialität, wie das erste Wort, *meta*, das sich in diesem Terminus *versteckt*, vielleicht verrät - dessen Wortstamm aus dem altgriechischen herrührt und soviel bedeutet wie:

⁴⁹ Simanowski, Meyer, Zeller (2006), Meyer, Urs: S. 121

inmitten oder zwischen⁵⁰ - beschreibt dieses ein Kommentar zu einem Medientext z.B.: ein *Blog*⁵¹ wie es in vielen TV Serien der Fall ist.

Mit dem Begriff Metamedialität bezeichne ich ferner die metamediale Kommentierung eines objektmedialen Medienprätextes. Es handelt sich also um die bereits komplexere Form eines Übereinanders zweier komplexer Medientexte⁵².

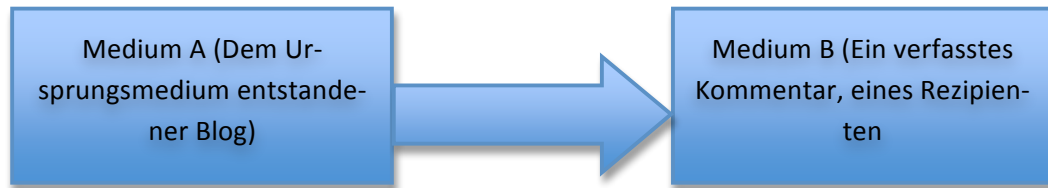


Abbildung 3: Grafische Darstellung des Verhaltens eines Mediums in metamedialer Form.

Die Hypermedialität hingegen bezeichnet, das allen übergeordneten Medientexten stehende Konstrukt, ein ganz simples Beispiel wäre hierfür das Internet⁵³, da wir uns allerdings auf filmischer Ebene aufhalten, um uns selbst vor der Verwirrung und der Komplexität, die diese Erzählformen mit sich bringen, schützen wollen, wählen wir stattdessen eine TV Serie als Referrenz.

Eine Medientext spielt hier zum Beispiel auf mehrer original Medientexte an. Unter dieser Kategorie der Hypermedialität fallen zum Beispiel auch Aktualisierungen, Verdichtungen, Fortsetzungen, Erweiterungen, Korrekturen und⁵⁴ ...

⁵⁰ Räumlich inmitten, zwischen mit, zugleich mit, zusammen mit, unter, in, bei; 2. auf (etwas) los, zu oder nach (etwas) hin; 3. (zeitlich oder in der Rangfolge)

⁵¹ Ein Blog [blog] oder auch Web-Log [ˈwɛb.lɔɡ], engl. [ˈwɛblog], Wortkreuzung aus engl. World Wide Web und Log für Logbuch, ist ein auf einer Website geführtes und damit – meist öffentlich – einsehbares Tagebuch oder Journal, in dem mindestens eine Person, der Web-Logger, kurz Blogger, Aufzeichnungen führt, Sachverhalte protokolliert oder Gedanken niederschreibt.

⁵² Simanowski, Meyer, Zeller (2006), Meyer, Urs: S.121

⁵³ Das derzeit größte existierende Hypermedium ist das World Wide Web
<http://de.wikipedia.org/wiki/Hypermedia>

⁵⁴ Simanowski, Meyer, Zeller (2006), Meyer, Urs: S. 122 - 123

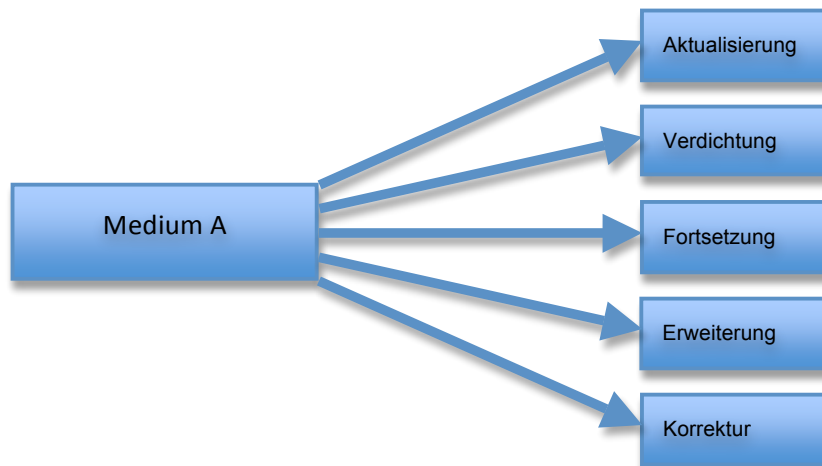


Abbildung 4: Grafische Darstellung des Verhaltens eines Mediums in hypermedialer Form.

Für dieses Hypermedium steht im übertragenden Sinne die Serie *Breaking Bad* als solches, da diese jedem anderen aggregierenden Medium, welches seinen Inhalt in ein anderes Medium transformiert, überstellt ist. Sämtliche Anordnung von Medientexten und -transformation in ergänzende Medien beziehen sich also auf die hierarchisch übergeordnete transmediale Ebene: der Hypermedialität. Meyer sieht im direkten Kontrast dazu die Funktion der Archimedialität als eine Ebene, die sich in ein bestehendes Gefüge unterordnet.

Mit dem Begriff der Archimedialität soll schließlich der Verweis aller Medientexte auf die gebräuchlichen Klassifikationen von Medien und damit auf die Gesamtheit aller medialen Darstellungsweisen, seine eigene >Medialität< also, bezeichnet werden.⁴¹ So fügt sich ein TV Spot automatisch und notwendig in vielfacher Hinsicht in die medialen Wahrnehmungsmuster unserer Gesellschaft (...) Er verweist auf solche Typologien, indem er Teil dieser Typologien ist.⁵⁵

Diese Formen der Transmedialität sind die Anwendungsbereiche oder viel mehr noch Ebenen, in denen ein bestimmtes Medium seinen Inhalt zu einer bestehenden Geschichte ergänzen kann oder sich im Fall einer TV Serie sich in einen erstellten Erzählkosmos, also in ein transmediales Franchise fügt.

⁵⁵ Simanowski, Meyer, Zeller (2006), Meyer, Urs: S. 123

3.3 Freiwilliges transmediales Erzählen

Bei diesem Ausgangspunkt bilden die von Benjamin Hahn herausgearbeiteten Differenzierungen dieser Erzählstrategien zwei mögliche Varianten inwiefern innerhalb eines transmedialen Franchise eine offene oder geschlossene Narration aussieht. Bei der Erzählung einer Geschichte über mehrere Medien, ist vor allem Wichtig in welcher Form die jeweiligem Teilerzählung für den Rezipienten zugänglich sind. Der Idealfall einer freiwilligen Erzählung, da durch dieses Element der Zuschauer die freie Entscheidung hat, welche Inhalte er rezipieren will und welche nicht. Jenkins schreibt über dieses strategische Vorgehen in seinem Blog *transmedia storytelling 101*: "Ideally each individual episode must be accessible on its own terms even as it makes a unique contribution to the narrative system as a whole."⁵⁶

Vorstellen kann man sich *transmedia storytelling*, als ein medienübergreifendes Konstrukt, sagen wir beispielsweise: auf einem Roman existierende Geschichte, Medium A (Henning baut ein Skateboard) die durch einen Film, Medium B (Henning fährt mit seinem selbst gebauten Skateboard nach Holland) weiter erzählt wird.

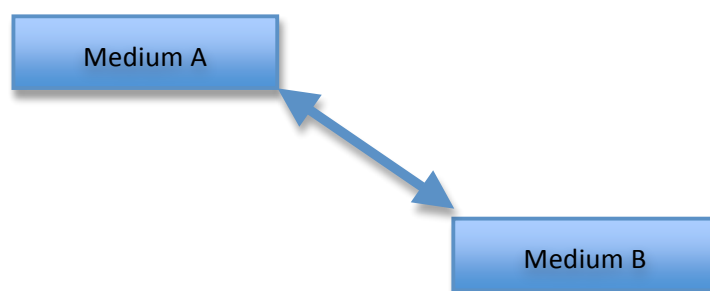


Abbildung 5: Grafische Darstellung von freiwilliger transmedialer Erzählung Fall 1.

Diese beiden bestehenden Medien können vom jeweiligen Rezipienten, egal in welcher Reihenfolge konsumiert werden, es handelt sich um eine freiwillige Form des transmedialen Erzählens, da es keinen Unterschied ausmacht, ob zuerst der Film über die Reise nach Holland geguckt und danach, dass der Erwerb von Hennings Fahrzeug, einem Skateboard, handelnde Buch gelesen wird. Beide Medien (Medium A, ein Buch;

⁵⁶ http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html stand 03.11.2011

Medium B, ein Film) sind also der freien Entscheidung des Einzelnen überlassen, welches dieser Medien er in diesem Moment lieber konsumieren möchte.

Gehen wir nun aber davon aus, dass während Hennings Reise, sein Fortbewegungsmittel, das Skateboard kaputt geht, es in Enschede repariert, er dieses Material nicht verwerfen will, es aber für einen Film zu viel ist und aus diesem Grund, ein Film mit zwei Teilen macht. So wird aus (Medium B), das den Film: mit dem selbst gebauten Skateboard nach Holland darstellt (Medium B1) und durch den unvorhergesehenen Unfall ein weiteres Medium (Medium B2). Des Weiteren ist uns bisher verborgen geblieben das Henning eine Frau kennen gelernt hat und das er ein ziemlich begnadeter Gitarrist und Songschreiber ist, der das kennenlernen einer jungen Frau, die ihm anscheinend etwas bedeutet, in einem Lied, welches er nach seiner Reise aufgenommen hat, erzählt (Medium C). So wird aus unserem ersten Konstrukt, ein weitererzählendes, ergänzendes Gebilde:

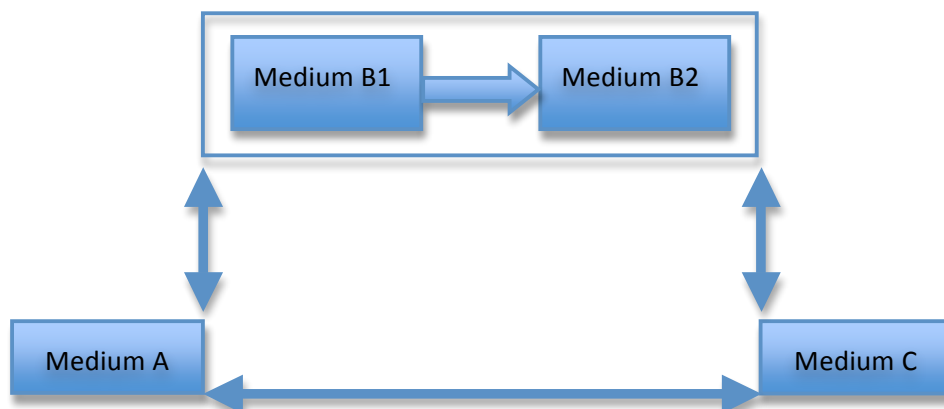


Abbildung 6: Grafische Darstellung von freiwilliger transmedialer Erzählung Fall 2.

Hierbei ist nun zu erkennen das Medium B1 und Medium B2 in direkter Verbindung zueinander stehen, da beide Filme aufeinander aufbauen und sie nur in chronologischer Reihenfolge Sinn ergeben. Wogegen Medium A und Medium C unabhängig von einander zu konsumieren sind. So wird aus: Henning baut ein Skateboard, Henning

fährt mit dem Skateboard nach Holland und Henning verliebt sich, die Große und vollständige Erzählung: Hennings Leben⁵⁷.

3.4 Erzwungenes Transmediales Erzählen

Diese Formen der freiwilligen und erzwungenen Erzählstrategien sind für das Verständnis eine hilfreiche Logik, die Hahn auf Grund der strittigen Definition um den Begriff der *transfiction* vornahm. Dieser meint exakt das was im Folgenden als eine erzwungene transmediale Erzählung definiert wird. So entschied sich Hahn für die zu unterscheidenden Begriffe: *freiwillig* und *erzwungen* oder *force* and *optional*⁵⁸.

Wie wir eben erfahren haben, ist das freiwillige transmediale Erzählen eine eher offene Form der Narration. Wo hingegen erzwungenes transmediales Erzählen, wie die Betitelung es schon erahnen lässt, eine eher einnehmende Methode, aber auch die einfachste der transmedialen Erzählweisen darstellt.

Nehmen wir hierbei an, dass Henning in einer fernen Zukunft dement im Altersheim sitzt und eine der Betreuerin ihn fragt, ob er noch weiß wie er seine Frau damals kennen gelernt hat. Die Reise mit seinem Skateboard nach Holland (Medium A) würde dann dargestellt werden durch einen Film, daran knüpft ein Roman (Medium B) der Henning's Leben nach seiner beschreibt. Erst eine kleine Webpisode würde dann erzählen wie er damals seine Frau kennen gelernt hat. Jede Weitererzählung baut also auf die Nachfolgenden auf und somit zwingt jedes dieser Medien die erzählerischen Lücken des anderen zu füllen, um die eine gestellte Frage zu beantworten: Wie lernte Hennig seine Frau kennen.

⁵⁷ Vgl. Hahn, Benjamin (2010), Medienübergreifendes Erzählen dargestellt am Beispiel der TV Serie Hereos. S.14

⁵⁸ Hahn, Benjamin (2010), Medienübergreifendes Erzählen dargestellt am Beispiel der TV Serie Hereos. S.14



Abbildung 7: Grafische Darstellung von erzwungener transmedialer Erzählung.

Diese bestehende Narration, welche durch unterschiedliche Medien dargestellt werden können, die auf Grund des weit entwickelten technologischen Standards durch zum Beispiel das Internet weiter ergänzt werden. Dann wäre hierbei eine mögliche Form der Ergänzung: Medium C (Hennings Blogbeiträge: ein Reisetagebuch).

Einen Versuch in diese Richtung, dem Zuschauer also einerseits zwei erzählerische Perspektiven darzubieten diese aber nicht episodisch sondern über zwei Fernsehkanäle zu verteilen und dabei den Zuschauer –sofern es diesen interessiert- um die jeweils andere Sichtweise zu sehen, zwingt umzuschalten, realisiert bereits 1991 Peter Nordermann.

4 Wie funktioniert transmediales Erzählen bei *Breaking Bad*?

Vergleichen wir im Vorfeld *Breaking Bad* mit anderen bekannten TV Serien, so ging *Lost* als die erste Serie allen voran, bei der durch die Zuschauergemeinde geschaffene Internetseite *Lostpedia* - in der nicht nur die einzelnen Charaktere sondern alle auf der Insel stattfindenden Phänomene beschrieben und entschlüsselt wurden - in die experimentierende Entwicklung der medienübergreifenden Narration. Bei den Serien *Dexter* oder *Bones* fallen zwei Parallelen auf. Beide Serien sind Adaption von Romanen die der transmedialen Form, der Intermedialität folgen, die beide gewisse Veränderung der Geschichte aufweisen. *Heroes*, eine weitere amerikanische Serie, die auch in Deutschland große Erfolge feierte besitzt ebenfalls eine Menge transmedialer Inhalte: Comics zur Serie, die zur damaligen Zeit eine vergleichbare Rolle wie mittlerweile Facebook spielende Plattform oder *Myspace* als auch die Comicreihe *Heroes* 360 in der die Hintergrundgeschichte einer Protagonistin erzählt, also eine Verdichtung des schon existierenden Stoffes vorgenommen, wird.

Durch die vorangegangenen Definitionen der transmedialen Erzähltheorie bekamen wir einen Einblick in die Komplexität dieser Materie und deren zu unterscheidende For-

men. Nun versuchen wir mittels dieser Information zu erfahren: wie genau die transmediale Erzählform bei unseren zu untersuchenden Objekt Breaking Bad funktioniert, indem wir unser erstelltes Formenkonstrukt für diese Analyse anwenden. Breaking Bad gibt, wenn wir nun die Serie als Objekt oder viel mehr noch, als übergeordnetes Konstrukt wahrnehmen, da wir ja mittlerweile wissen kann eine Serie als Hypermedium verstanden werden, sofern diese auf sogenannte Originaltexte verweist, exakt diese Merkmale preis. Diesem Hypermedium unterstehen weiterhin die Präsenzen auf diversen Internetseiten: Facebook⁶⁰, Twitter⁶¹, Wikipedia, die Offizielle Breaking Bad Domain des Senders AMC, die Seite Serienjunkies und auch Moviepilot⁶². Diese sind alle auf einen ursprünglichen Medientext zurückzuführen. Homepages, die in der Serie passiv und aktiv vorgestellt werden und sich quasi in einer Zwischenebene befinden wie die Blogs von Marie und Hank Schrader), können wir, da diese nicht in ein anderes Medium aggregieren und das Original Medium kommentiert wird, hiermit feststellen, dass es sich in diesem Fall um Metamedialität handelt. So ist im weiteren Verlauf (www.bettercallsaul.de⁶³, www.savewalterwhite.de⁶⁴, Fallakte von Gale Boetticher⁶⁵) das medielle Aggregat des Bewegtbildes beibehalten, dass als Paramedialität einzuordnen ist. Eine intermediale, eine Adaption, also auf einem Roman basierende Verfilmung einer Geschichte, kommt im Fall von Breaking Bad nicht vor. Nehmen wir uns

⁶⁰ Facebook (englisch sinngemäß „Studenten-Jahrbuch“) ist eine Website zum Erstellen und Betreiben sozialer Netzwerke, die der Facebook Inc. mit Sitz im kalifornischen Menlo Park gehört.

Die Plattform wurde 2004 von Mark Zuckerberg begründet, der damals an der Harvard-Universität als Sophomore Psychologie studierte. Er hatte zuvor Facemash, ein inoffizielles bebildertes Jahrgangsverzeichnis erstellt, bei dem Studenten die Bilder anderer Kommilitonen im Internet bewerten konnten. In Harvard war die offizielle Online-Umsetzung der offiziellen, gedruckten Jahrgangsverzeichnisse aufgrund von Datenschutzbedenken nur langsam in Gang gekommen. Das erweiterte Konzept verbreitete sich zunächst über die Ivy-League-Universitäten und anschließend weltweit.[4] Die Plattform erreichte im September 2011 rund 800 Millionen Mitglieder weltweit

⁶¹ Twitter (von englisch Gezwitscher) ist eine digitale Anwendung zum Mikroblogging. Es wird auch als Kommunikationsplattform, soziales Netzwerk oder ein meist öffentlich einsehbares Tagebuch im Internet definiert. Privatpersonen, Organisationen, Unternehmen und Massenmedien nutzen Twitter als Plattform zur Verbreitung von kurzen Textnachrichten im Internet. Twitter wurde im März 2006 gegründet und gewann schnell weltweit an Popularität.

⁶² <http://www.breakingbad.de/>

⁶³ <http://www.bettercallsaul.com/>

⁶⁴ <http://www.savewalterwhite.com/> stand 03.12.2011

⁶⁵ <http://www.amctv.com/shows/breaking-bad/gale-boetticher-case-file>

jetzt für eine ausreichende und ausführliche Analyse die Seiten Facebook und Twitter sowie die Internetseite bettercallsaul.de und savewalterwhite.de als zu untersuchende Parameter heraus. Welchen Einfluss haben diese Inhalte eines transmedialen Franchise auf den Rezipienten?

4.2 Save Walter White und Better Call Saul

Diese beiden Internetseiten gingen jeweils aus der Serie hervor: inwiefern können Inhalte der jeweiligen Seiten vom Rezipienten genutzt werden? Welche transmedialen Formen werden diese Seite gerecht?

Stellen wir zuerst die Seite savewalterwhite.de in den Fokus unsere Untersuchung. Jene Seite wird in der Serie von Walters körperlich behindertem Sohn, *Walter Jr.* veröffentlicht, um Spenden für dessen an Lungenkrebs erkrankten Vater zu sammeln (fussnote fehlt), www.savewalterwhite.com die deutsche Variante www.rettetwalterwhite.com, die sich von den zu rezipierenden Möglichkeiten nicht vom Original unterscheiden lässt. Auf dieser Seite wird um die Rettung mittels Spenden eines fiktiven Seriencharakters gebeten, eine Transformation eines Mediums, das mit Bewegtbildern agiert (Medium A) in eines, dessen Zeichensystem aus Worten und Bildern einer fiktiven Serien-Familie⁶⁶ (Medium B) besteht, vergegenwärtigt somit in einer metamedialen Form transmediales Erzählen. Wirft man einen genaueren Blick auf die *Domain* so sieht man auch hier eine Resonanz der Rezipienten von 77.957 *klicks*⁶⁷, diese Klickrate ist ausschlaggebend für den Erfolg einer Seite⁶⁸. Des Weiteren wird einem hier die Möglichkeit gegeben einen beliebigen Betrag mittels den *Buttons*⁶⁹ auf dem das englische Wort *donate*, jener Terminus bedeutet wörtlich übersetzt *spen-*

⁶⁶ Abbildungsverzeichnis

⁶⁷ Die Click-Through-Rate (kurz: CTR; auch: Klickrate) ist eine Kennzahl im Bereich Internet-Marketing, welche die Anzahl der Klicks auf Werbebanner oder Sponsorenlinks im Verhältnis zu den gesamten Impressionen darstellt. Wird eine Werbung hundertmal angezeigt und dabei einmal angeklickt, beträgt die Klickrate 1 %. vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Click-Through-Rate> stand 04.12.2011

⁶⁸ Die Klickrate wird häufig als ein vorrangiges Erfolgsmaß eines Werbemittels dargestellt. Dies ist aber gerade bei Kampagnen, die weniger dem Direktverkauf eines einzelnen Produktes als vielmehr der Markenbildung, also der Steigerung der Bekanntheit einer Marke oder eines Produkts dienen, eine nur teilweise zutreffende Annahme. vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Click-Through-Rate> stand 04.12.2011

⁶⁹ (1998) (engl.) Knopf, Taste. In graphischen Benutzeroberflächen bezeichnet "Button" eine hervorgehobene Fläche, die bei Aktivierung, z.B. durch einen Mausklick, ein Ereignis auslöst.

den⁷⁰. Wagen wir doch einmal einen Versuch und beteiligen uns dabei den Aufruf um Hilfe eines jugendlichen der für seinen Krebskranken Vater spenden sammelt.

Das Resultat: <http://www.nationalcancercoalition.org/>, die offizielle Seite der Vereinigung zur Unterstützung von Menschen mit Krebserkrankungen. Auf dieser Website existiert ebenfalls ein *donate Button*. Wählt man diesen mittels Mausklick aus, gerät man auf direktem Weg auf die Spendenvorlage der Seite (*siehe Abbildungsverzeichnis*). Dieses metamediale Erzählsegment der transmedialen Narration führt hierbei zu einer realen Internetseite mit realem, berührenden Hintergrund. Wieder erkennt man eine gewisse Auffälligkeit die den Rezipient zur möglichen Aufnahme dieser Form der Transmedialität bewegt, welcher das ist und wie diese funktioniert erfahren wir im folgenden Kapitel 4.

Wer ist Saul, warum sollte man genau diesen beauftragen und vor allem wofür?

In der zweiten Staffel, wird *Badger* einer der Drogendealer die *Jesse* beim verteilen des *Chrystals* helfen, durch einen *DEA*⁷¹ *Agenten* aus dem Team um *Hank* beim verteilen der Droge überführt⁷². In diesem Moment kommt Saul Goodman ins Spiel. Saul Goodman fungiert im Verlauf der Serie als Anwalt von Jesse und Walter. Auch dieser fiktiver Charakter, wird durch eine existierende *Homepage* vergegenwärtigt. Einer der transmedialen Inhalte der Seite, ist hierbei zum einen der *virale*⁷³ Spot von *Badger* – mit dem Titel: *Saul Worked for Me*⁷⁴ – auf dem in witziger Art und Weise *Badger* erzählt wird wie er überführt wurde und wie *Saul* ihn aus dieser Situation wieder befreit habe⁷⁵. Auf dieser *Domain* finden sich außerdem noch *virals* von *Wendy S.* – die drogensüch-

⁷⁰ <http://dict.leo.org/ende?lp=ende&p=ziiQA&search=donate&trestr=0x8002>

⁷¹ Die Drug Enforcement Administration (DEA, „Drogenbekämpfungsbehörde“) ist eine U.S.-amerikanische, dem Justizministerium der Vereinigten Staaten unterstellte, Strafverfolgungsbehörde mit Hauptsitz am Jefferson Davis Highway in Alexandria, Virginia, deren Ziel es ist, die illegale Herstellung von Drogen und den Drogenhandel in den USA zu unterbinden. Sie verfolgt damit die Umsetzung eines US-amerikanischen Gesetzesbeschlusses von 1970, des so genannten Controlled Substances Act. vgl. <http://www.justice.gov/dea/>

⁷² Staffel 2, Episode 8 (Beauftragen Sie Saul), Zeit: 3:37 – 4:13

⁷³ Viral beschreibt zunächst die Verbreitung des Films (wie ein Virus). Dies stammt noch aus einer Zeit, da lustige Filme noch als E-Mail-Anhang versandt wurden. Daher stammt auch die schlechte Bildqualität, die der geringen Datenrate geschuldet war. Da diese Filme sich rasend schnell verbreiteten, wurde die Werbebranche auf diese Art der Filme aufmerksam. So entstand die Gattung der Viralclips.

⁷⁴ <http://www.bettercallsaul.com/testimonials.php>

⁷⁵ siehe Anhang, Youtube Filme, (Better Call Saul: Badger), Zeit: 0:34 – 0:48

tige Prostituierte die immer wieder mit Jesse verkehrt, eines von *Carl B.* sowie diverse Spots in denen Saul selbst mitspielt und jedem dazu rät im Falle eines justiziablen Problems ihn zu kontaktieren. Zu jedem der möglichen auftretenden Probleme seiner Klienten gibt es auf der *Website*, vier verschiedene- nur durch Eingabe der persönlich Email Adresse- zu beziehende Visitenkarten (siehe Abbildungsverzeichnis).



Abbildung 8: Visitenkarte von der Internetseite des Serienanwalts: Saul Goodman.

Wieder wird dem Rezipienten nicht nur ein transmediales Erzählmittel aufgeboten, sondern jene können auch exklusiv erworben werden. Des Weiteren ist auf der Seite der *Button, Office Webcam*⁷⁶, versehen betätigt man diesen so erscheint die Aufnahme dieser Internetkamera aus Saul Goodmans Büro. Über zwei Perspektiven sieht man den Serienanwalt wie er sich unbeobachtet in seinem Büro aufhält: er kemmt sich die Haare, trinkt einen Schluck Kaffee, schneidet sich die Fussnagel, hält ein Gespräch mit einem seiner Klienten ab, Puttet ein, zwei Golfbälle, empfängt eine Dame mit der etwas macht das man nicht wirklich sieht⁷⁷. Selbst der Look dieses Videos, entspricht in audiovisueller den sogenannten Merkmalen einer Webcam: starkes Bildrauschen, sowie auffallend starkes rauschen im Audiokanal. Diese Merkmale geben einem Rezipienten die Option als Interessent der Serie, der auf jene Inhalte aufmerksam wird die Möglichkeit in diese interaktive Erlebniswelt einzutauchen und sogar etwas daraus umsonst mitzunehmen wie im Falle der Visitenkarten. Wie diese Inhalte auf den Rezipienten wirken und welche Mechanismen für das rezipieren solcher Inhalte greifen, wird in Kapitel 5 genauestens beleuchtet.

⁷⁶ <http://www.bettercallsaul.com/livewebcam.php>

⁷⁷ siehe Anhang, Youtube Filme, (Better Call Saul: Live Web Cam), Zeit: 4:18 – 4:41

4.3 Youtube

Alle Bewegtbildbeiträge, auch die Inhalte der Seite *better call saul*, ausgenommen die Episoden, höchstens kleine Ausschnitte aus speziellen Inhalten – mit Titeln wie, *best scene of Breaking Bad* - findet man auf der Weltweit größten Videoplattform *Youtube*. Dieser sogenannte *Channel*, *Officical AMC*, führt nicht nur alle Clips von *Breaking Bad* sondern auch jedes Sereinformat das über den amerikanischen Sender *AMC* ausgestrahlt wird. Hierbei wird die Resonanz ähnlich wie bei *Facebook* mittels der *Klickrate* und der Zahl Abonnement des *Channels* gemessen. Im Falle des offiziellen *AMC – Channels* kommen wir auf eine Zahl von 1840⁷⁸ Dauererwerbern mit insgesamt 8.338.953⁷⁹ Videoaufrufen wobei alle vertretenden Serien des Senders in diesen Messwert mit einbezogen werden. Im Vergleich mit der Serie *Mad Men* die ebenfalls auf dem selbigen Sender ausgestrahlt wird. Diese Zahl stellt zunächst einmal einen sehr geringen Anteil der Abonnenten dar vergleicht man jene mit der Zahl von sogenannten *Youtube Stars* wie *Herr Tutorial* der 278.032 Abonnenten auf seinem *Channel* vorweisen kann.

4.1 Twitter und Facebook

Twitter bildet als zweitgrößtes soziales Netzwerk eine sehr gute Möglichkeit, Nachrichten zu verbreiten. So ist es dem Nutzer eines *Twitter Accounts* möglich nahe zu im Sekundentakt Neuigkeiten um sein Handeln oder Vorhaben preiszugeben. Insgesamt 44.529 so genannte *Follower*, also diejenigen die den Neuigkeiten folgen kann der *Twitter Account* von *Breaking Bad* verweisen.

⁷⁸ <http://www.youtube.com/user/OfficialAMC> stand 14.12.2011

⁷⁹ <http://www.youtube.com/user/OfficialAMC> stand 14.12.2011



Abbildung 9: Screenshoot des sozialen Netzwerks Twitter.

So werden die Zuschauer mit immer neuen Informationen über und um die Serie versorgt. Twitter bietet fast die schnellste Möglichkeit, Neuigkeiten zu veröffentlichen.

Facebook stellt als größtes und auch mittlerweile mächtigstes soziale Netzwerk eine Plattform dar, die jedem Menschen auf dieser Welt – wobei es fast egal an welchem Ort man sich hierfür befindet - einen Austausch mit einem anderen bietet. Die einzigen Abhängigkeiten die dieser Kommunikationsweg verlangt: ein funktionierender Internetanschluss und ein registrierter Nutzer zu sein. Schauen wir zunächst einmal auf die Facebookseite von Breaking Bad⁸⁰. Auf den ersten Blick erkennt man wie viele Menschen, sich durch die Funktion des sogenannten >Gefällt mir< Buttons - mit dem jeder, seine Sympathie für etwas bekunden kann - wie viele Menschen diesen bei Breaking Bad gedrückt haben: 1.918.396 Millionen Menschen und 29.565 von denen führen einen regen Austausch über *gepostet*, also auf dortiger Seite veröffentlichte Kommentare (Informationen zur Zugehörigkeit der aktiven und passiven Nutzer der Seite sind wurden am 03.12.2011 eingesehen, siehe Abbildungsverzeichnis).

Von dieser Tatsache ausgehend, dass knapp zwei Millionen Menschen sich am Austausch von Neuigkeiten und angebotenen Zusatzmaterial einer Serie interessieren und sogar ca. 30.000 sich an dieser beteiligen, stellt somit exemplarische Ausführung von

⁸⁰ <https://www.facebook.com/BreakingBad> stand 03.12.2011

Aktualisierungen, Verdichtungen, Fortsetzungen, Erweiterungen und Korrekturen vorgenommen⁸¹. Mechanismen die dem hypermedialen Erzählen zuzuordnen sind.

Mit dem ebenfalls an Genette angelehnten Begriff bezeichne ich jene und nur jene Beziehung zwischen einem *Hypermedium A*) und einem *Hypermedium B*), die in der weitreichende Umformung des Hypermediums durch das Hypermedium resultieren, ohne dass der transmediale Bezug dadurch gänzlich abhanden kommt⁸².

Um diese These zu veranschaulichen, werfen wir hierfür einen direkten Blick auf die Facebook Präsenz von *Breaking Bad*. Wie man diesem *post* entnehmen kann steht dort (Originaltext siehe Abbildung): *Vince Gilligan spricht über das Serien Ende: Die LA Times verspricht sich viel von den internationalen Chancen von Breaking Bad*. Es wird also eine hochaktuelle Nachricht preisgegeben zu denen die Rezipienten dieser mittels des *Gefällt mir* – Buttons diese Nachricht als positiv bewerten können und durch eine erweiterte Funktion dem *Kommentar* die Möglichkeit auch noch eine exakte – dem jeweiligen Rezipient entsprechend - Meinung zu äußern: 246 der Rezipienten von *Breaking Bad* machten davon gebrauch.



Abbildung 10: Screenshoot des sozialen Netzwerks Facebook.

Die Tatsache solche aktuellen Angelegenheiten zu veröffentlichen, schürt einerseits das Vertrauen der Nutzer, aber viel mehr, sorgt diese Art des hypermedialen Erzählens für Verständigung einen Austausch der Nutzer untereinander: der Rezipient kann hierbei nicht nur in eine interaktive Erlebniswelt der Serie eintauchen, sondern auch in gewisser Weise daran teilhaben. Rose beschreibt den Verlauf einer Information über die

⁸¹ Simanowski, Meyer, Zeller (2006), Meyer, Urs: S.121

⁸² Simanowski, Meyer, Zeller (2006), Meyer, Urs: S.121

Wege Youtube, Twitter und Facebook und die Vernetzung von Geschehnissen und deren Informationsaustausch wie folgt:

So your tweets pop up on your freinds' Facebook pages when they log in. Your tweets are embedded in your blog an who knows how many other places. Your blog and your Facebook profile and your Flickr photo stream all point to one another. And they all link to countless other peopple's blogs, Youtube channels, Flickr streams, and so forth⁸³.

Des Weiteren sieht er durch das aufkommen von sozialen Netzwerken in Verbindung mit TV Shows oder Fernsehserien, eine zunehmender Verknüpfung von Fernsehinhalten mit denen Verbreitungsmöglichkeiten des Internets, als einen wichtigen Bestandteil des transmedialen erzählens in unser heutigen Zeit an⁸⁴.

Through Twitter And Facebook and Blogger and Flickr an Youtube, we're becoming increasingly engaged-engaged that advertive on TV shows, with one another⁸⁵.

Mit dieser kostenlosen Möglichkeit durch soziale Netzwerke und durch die schnelle Verbreitung von Bewegtbildmaterial mit werbender Absicht durch die Videoplattform Youtube und durch die Verbreitung dieser Inhalte mittels Twitter und Facebook, bildet sich so eine Art Marketing-Plattform zum Nulltarif? Rose blickt diesem Punkt etwas strittig entgegen und geht bei einem Marketingkonzept von einer bewusst gewählten Werbestrategie aus, auf Grund dessen folgert er daraus: „But it's not marketing the way you normally think of it. People are seeking it out!“⁸⁶.

4.4 The Interrogation

The Interrogation stellt das interaktive *Rollenspiel – Comic* von *Breaking Bad* dar, welches nur auf der offiziellen Seite des amerikanischen TV Senders AMC – auf jenem *Breaking Bad* ausgestrahlt wird - gespielt werden kann. Der Rezipient schlüpft hierbei in die Rolle des *DEA Agenten, Hank Schrader* und muss hierbei einen vermeintlichen Mörder und Waffenschmuggler verhören. Hierbei ist die Klickrate nicht einsehbar jedoch abermals ein bemerkbar Identifikation zu allen anderen transmedialen Inhalten

⁸³ Rose, F. (2011), S. 209

⁸⁴ Rose, F. (2011), S. 212

⁸⁵ Rose, F. (2011), S. 212

⁸⁶ Rose, F. (2011), S. 212

der Serie: partizipation. Dem Rezipienten wird wieder einmal die Möglichkeit verschafft in die Serie einzutauchen, er wird Teil des um die Serie geschaffenen Kosmos, in der er oder sie ein Verbrechen lösen kann.

5 Mechanismen der transmedialen Erzähltheorie

Innerhalb der Kapitel tauchen immer wieder Schlagwörter wie Interaktivität und Partizipation auf und das auch nicht umsonst, denn die eben genannte und noch ein folgender, die Immersivität, stellen die Mechanismen für die Rezeption von transmedialen Inhalten dar. Diese beschreiben, die bestehende Methoden einen Rezipienten zur Aufnahme eines bestimmten Mediums, in dem er selbst, als Individuum agieren kann.

5.1 Interaktivität

Interaktivität impliziert einen Austausch, ein Austausch klammert eine gewisse Kommunikation ein und diese wird laut *Großmann*, als *Interaktion mit Hilfe von Zeichen* verstanden⁸⁷. Ausgehend von dieser Kommunikation werden interaktive Wirklichkeitsmodelle in denen systematisch, kollektives Wissen aufgebaut wird konstruiert⁸⁸. Was diese Wirklichkeitsmodell –in unserem Fall, der definierte Kosmos einer Serie– darstellen beschreibt Friess wie folgt.

Wirklichkeitsmodelle stellen dabei ein System von sozial wichtigen Unterscheidungen bezogen auf Verhaltensweisen zu verschiedenen Bereichen dar und grenzen sich damit z.B. von einfachen Klassifikationen ab⁸⁹.

Schmidt nimmt hierbei eine Differenzierung vor und unterscheidet die Bereiche: Natur und Umwelt, Mitglieder des sozialen Umfelds, Normen und Werte, Inszenierung und Emotionen⁹⁰. In dem Wirklichkeitsmodell von *Breaking Bad* werden alle von Schmidt definierten Bereiche verwertet. Der Austausch innerhalb des Kosmos der um die Serie

⁸⁷ Großmann, B. (1999), S.120 Zitiert nach Friess

⁸⁸ Friess, R. (2011), S. 36

⁸⁹ Friess, R. (2011), S. 36

⁹⁰ Vgl. Schmidt (1998), S.34 Schmidt spricht von der Gefühls- und wertmäßige(n) Besetzung“ der einzelnen Komponenten von Wirklichkeitsmodellen. In: Friess, R (2011), S.36

existiert, basiert auf den Inhalten der konstruktivistischen Medientheorie in der Friess folgende Funktion erkennt: Information, Mitteilung und Verstehen⁹¹. Nehmen wir hierfür die Facebook Fanpage von *Breaking Bad* in der eine Austausch – Interaktion mit Hilfe von Zeichen - durch publizierte Informationen vollzogen wird.

5.2 Immersivität

Immersivität, was bedeutet dieses Wort? Immersivität bezeichnet im Sprachgebrauch virtueller Realitäten, die Messung des Grades der Illusion⁹². Die Unterschiede werden hierbei laut Definition zweierlei kategorisiert: die Realität erhält die immersive Wertung "1" und die fiktive am Computerbildschirm entstandene Handlungswelt die Wertung "0"⁹³. Frank Rose erläutert in seinem Buch *The Art of Immersion*, jenes Phänomen welches das eintauchen einer Rezipientenschaft in ein narratives Medium, sowie die Verschmelzung und Vernetzung des zu erzählenden Materials von unterschiedlichen Medien in eine fiktive Handlungswelt zulässt wie folgt:

Like Games, stories are rehearsals for life. We create a world in microcosm, an alternate reality, a world we wish were true or fear could become so. And then we immerse ourselves in it. This much never changes. But our ability to indulge that impulse grows with each new medium, and with it, the stakes we're playing for⁹⁴.

Bei dieser Methode eine Geschichte transmedial zu erweitern, spielen, so Rose, vor allem soziale Netzwerke – wie es auch bei *Breaking Bad* der Fall ist - eine große Rolle, da hierbei der Austausch der Rezipienten durch diese Plattformen eine immense Ansammlung - also der so genannte *user generated content*⁹⁵ - an intelligentem Wissen

⁹¹ Friess, R. (2011), S. 36

⁹² Vgl. Als der Gulp die Erde einsackte, (2011), S.2, Forschungs- und Entwicklungszentrum Fachhochschule Kiel GmbH Projektleitung: Eduard Thomas

⁹³ Vgl. Als der Gulp die Erde einsackte, (2011), S.2, Forschungs- und Entwicklungszentrum Fachhochschule Kiel GmbH Projektleitung: Eduard Thomas

⁹⁴ Rose, F. (2011), „Kindle Version für das Iphone 4“ Position 149

⁹⁵ User Generated Content wird im Netz auch GNC abgekürzt. Manchmal stößt man auch noch auf den Begriff UDC (User Driven Content). Letztlich meinen aber beide Begriffe das Gleiche. Inhalte, wie Texte, Videos, Bilder etc. werden von Usern (Nutzern) erstellt und stehen im Netz zum Abruf bereit. Vgl. <http://www.content.net/index/User-generated-Content/> (Stand: 30.12.2011)

bietet⁹⁶. Neugier macht erfinderisch und der Griff auf eine aktive Herdplatte hat bisher seinen Zweck erfüllt, dennoch ist der Mensch darauf aus, Dinge, die er nicht kennt oder besser kennen lernen will, zu erkunden. Die transmediale Narration schafft auf Grund ihrer Komplexität und Weitererzählungen durch andere Medien jene Neugier, auf das was noch kommen könnte, wogegen die Immersivität dem Rezipienten die Möglichkeit gibt in jenen Kosmos einzutauchen. Dieses Verlangen wie es Rose bezeichnet befriedigt die transmediale Erzähltheorie durch den geschaffenen Kosmos um ein Ursprungsmedium. Der wie in Kapitel 2 und Kapitel 3 erläutert wird, mittels spielerischer Narration die Rezipienten – durch freiwillige und oder erzwungene Erzählstrukturen - in jene existierende Handlungswelten einblicken und diese subjektiv erfahren lässt.

People want to be immersed. They want to get involved in a story, to carve out a role for themselves, to make it their own⁹⁷.

Immersivität ist, wie Rose es formuliert, nicht nur ein Mechanismus, der Rezipienten zum transmedialen Konsum bewegt, sondern mehr noch eine aktivere Form der Interaktivität. Als Abkömmling selbiger unterscheiden sich diese in ihrer Anwendung: während die Interaktivität seinen Fokus auf die Antwort eines Rezipienten zu einer Entscheidungsoption des betreffenden Szenarios richtet – in der Welt der Computerspiele war einer der Vorreiter des Interaktiven *gaming's* die Videospielreihe *GTA*⁹⁸, so versteht die Immersivität sich selbst als Mittel zum Zweck und zwar der Weg für einen Rezipienten in eine Geschichte so weit es möglich ist, einzutauchen⁹⁹.

5.3 Partizipation

In einer Geschichte mitzuwirken, also seinen eigenen Teil zu einer existierenden Geschichte beizutragen, findet man im Feld der Partizipation. Der Rezipient vermag hierbei nicht nur gewisse *Items* – Dinge, die innerhalb einer Serie gezeigt werden und

⁹⁶ Rose, F. (2011), „Kindle Version für das Iphone 4“ Position 158

⁹⁷ Rose, F. (2011), „Kindle Version für das Iphone 4“ Position 166

⁹⁸ GTA IV setzt nun auf einen ganz neuen Vertriebsweg. Bei dem Spiel handelt es sich um eine interaktive Fahrer-Story mit vielen Missionen. Vgl. <http://www.netzwelt.de/news/77655-grand-theft-auto-vereinfacht-songkauf.html>

⁹⁹ Rose, F. (2011), S.80

zum Beispiel über Internetseiten zu erwerben sind - sich per Email zukommen zu lassen. Breaking Bad vollzog diesen Schritt mit dem Versand der Visitenkarten über die Internetseite *bettercallsaul* des Serienanwalts *Saul Goodman*. Auch das interaktive Onlinecomic Game *The Interrogation*, ist ein transmedialer Inhalt der durch das Eintauchen in eine erzählte Geschichte partizipiert wird: der Zuschauer versetzt sich in Figur und die Handlung des *DEA Agenten Hank Schrader*. Dazu gehören ebenfalls die Blogs von *Marie* und *Hank Schrader* sowie die Fallakte von *Gale Boetticher*, der ehemaliger Assistent von Walter, die auf der offiziellen Website des Senders AMC einzusehen ist¹⁰⁰. Diese Art der Wahrnehmung bezeichnet Rose als *fan fiction*.

Books, movies, TV-all were mass media, and mass media hhad no mechanism for audience participation. But readers impulse to have a voice in the story didn't vanish. It went underground and took a new form: fan fiction¹⁰¹.

Die interaktive Narration, die ohnehin die spielerische Erzählform darstellt wird durch das Eintauchen mittels immersiver Bestandteile zu einer einzigartigen Erlebnisform, doch der partizipierende Zusatz - eine Stufe im Pyramidensystem von Pohjola, der der Rezipient sogar als Co-Autor *user generated content* der bestehenden Geschichte hinzufügen kann - bietet auf filmischer Ebene und in deren Form belassen, eine Annäherung der Erzählweise in Videospielen¹⁰².

Eine Erweiterung in die Welt des Partizipierenden, also in einer bestehenden Geschichte mitzuwirken, vollzog Mike Pohjola. Der Creative Director und Co-Founder der schwedischen Produktionsfirma *Company P*, gilt als einer der Pioniere in der praktischen Umsetzung eines transmedialen Franchises, welche durch erzwungenes medienübergreifendes erzählen den Rezipienten, wie eingangs beschrieben, fordert gewisse Dinge zu erfüllen, um als eine Art Belohnung das Ende der Geschichte bzw. ein Fortführen der Geschichte zu erfahren. Diese Vorgehensweise wurde in dem Projekt, "*The truth of Marika*" – eine junge Frau namens Marika verschwindet plötzlich ohne eine Spur zu hinterlassen – realisiert, indem sogenannte *QR-Codes*¹⁰³ in den Episoden der Serie vorkamen, die es zu entschlüsseln galt. Im Folgenden sorgte dieser Mechanismus, der Partizipation, für eine Mitarbeit der Rezipienten, die somit nicht

¹⁰⁰ <http://www.amctv.com/shows/breaking-bad/gale-boetticher-case-file>

¹⁰¹ Rose, F. (2011), S.85

¹⁰² Collective puzzle to be solved –whichthey did. Stories become games, and games become stories Vgl. Rose, F. (2011), „Kindle Version für das Iphone 4“ Position 141

¹⁰³ Abbildungsverzeichnis: S.1

mehr nur zuschauen wie und das etwas passiert, sondern von nun an als aktive Co-Autoren funktionierten.

Als klassische TV-Serie gestartet, entwickelte sich der Thriller um die scheinbar spurlos verschwundene junge Frau zu einem interaktiven Spiel mit dem Publikum als Mitspielern. Drama, Online-Story und Debatten in TV wie Netz und Social Media – so Pohjola – verschmolzen zu einem lebendigen frühen Piloten des transmedialen Erzählens einer Geschichte¹⁰⁴.

In Deutschland wurde dieses Prinzip von der *UFA Lab* in Zusammenarbeit mit dem ZDF durch das Projekt *Dina Fox* ebenfalls realisiert¹⁰⁵. Herzstück des Ganzen war ein 50-minütiger TV Thriller, der an seiner spannendsten Stelle abbricht. An genau dieser Stelle setzten die Zuschauer an und begannen den Fall mittels dieser spielerischen Narration zu lösen. Mit der Erzählweise erzeugt der Rezipient durch das partizipieren einer im Film dargestellten Szene seinem eigenen Inhalt, welcher einer existierenden Geschichte hinzugefügt wird. In diesem Fall wird die praktische Umsetzung der transmedialen Erzähltheorie dem gegenwärtigen technologischem Standard gerecht.

5.4 Analyse der transmedialen Inhalte

Fakt ist, in der Serie *Breaking Bad* werden alle transmedialen Formen zur Weitererzählung der Geschichte verwendet Adaption, Verdichtungen und Aktualisierung, jeweils angeführt durch unterschiedliche Medien. Eine Adaption also eine Umwandlung in ein anderes Zeichensystem – die Transformation eines Film mittels Intermedialität in ein Comic – liegt vor durch die existenz des Onlinegames *The Interrogation*. Eine Verdichtung der Geschichte um Walter White, vermittelt die Wepisode der Band von Jesse und Badger, die nicht am wesentlichen Geschehen teilhaben – oder gar eine Rolle spielen – aber eine erzählerische Lücke füllen. Durch die sozialen Netzwerke Facebook und Twitter findet eine ständige Aktualisierung von Neuigkeiten der Serien statt, die jedes Gruppenmitglied abrufen und kommentieren kann. Die Internetseiten – *bettercallsaul* und *savewalterwhite* – bietet dem Rezipienten ein Eintauchen in die bestehende Welt der Serie. Diese Inhalte kann man zwar nur verstehen sofern man die erzählte Geschichte von *Breaking Bad* rezipiert hat, aber ist immer noch

¹⁰⁴ <http://www.grimme-institut.de/html/index.php?id=1415> stand 16.12.2011

¹⁰⁵ <http://dinafoxx.zdf.de/ZDFde/inhalt/0/0,1872,8227008,00.html?dr=1>

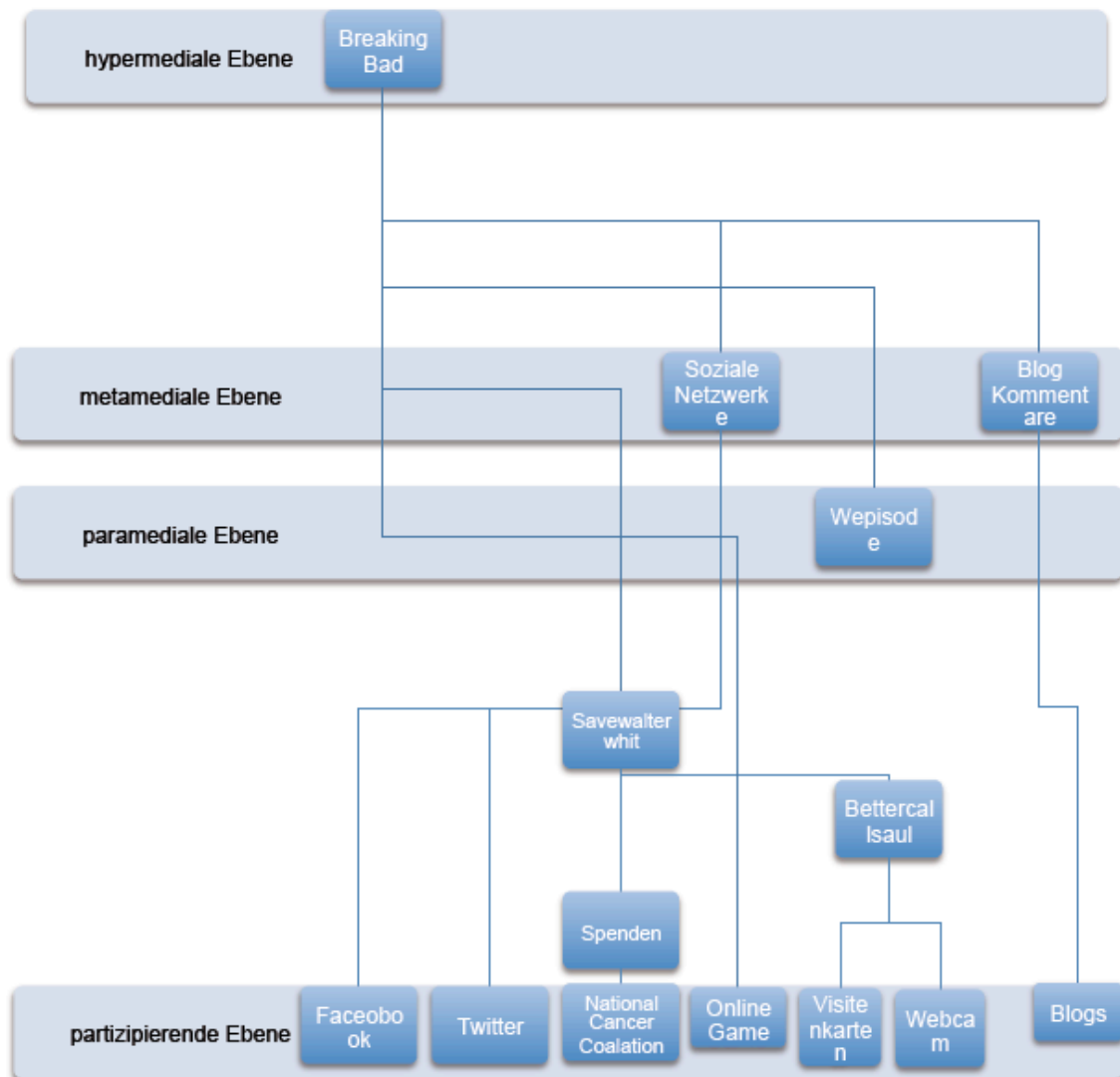


Abbildung 11: interaktive Handlungswelt der Serie Breaking Bad.

basierend auf der erstellten Grafik aus Kappitel 4.3, eine freiwillige transmediale Erzählung. Die Reihenfolge – ob zu erst die Serie und dann die dazu entdeckten transmedialen Mittel oder umgekehrt – ist bei dieser Form der transmedialen Narration nicht relevant, da das Eine auf das jeweils Andere den Fokus lenkt. Auf denen uns zu Grunde liegenden Bausteinen aus Kapitel 4.2 – die transmediales Erzählen definieren – folgt ein komplexes Konstrukt. Ein transmediales Franchise schafft – wie diese Abbildung veranschaulicht – einen nutzbaren Kosmos für den Rezipienten, der eine interaktive

Erlebniswelt birgt. Dieses Phänomen beschreibt *Friess* in ihrem Buch *Narrative versus spielerische Rezeption: Eine Fallstudie zum interaktiven Film* als Handlungswelt.

Ein wesentliches Bezugssystem für Konstruktion von Handlungsräumen ist die phänomenologische Alltagsrealität im Sinne einer eindeutigen und einmaligen Objekt-Raumbeziehung sowie der grundlegenden physikalischen wie biologischen Eigenschaften von Lebewesen¹⁰⁶.

Vor allem die nach Rose definierten Grundsätze des transmedialen Erzählens basierend auf immersiven und partizipierenden Mitteln – also dem eintauchen in eine Geschichte und diesem gesamten Kosmos etwas entnehmen oder hinzufügen können wie die Internetseiten *save walter white* und *better call saul* es zu lassen- bieten dem Zuschauer eine berührbare Handlungswelt. Rose erläutert das am Beispiel des online Rollenspiels *World of Warcraft*.

*You want to create a world people can stay in, as opposed to creating a world people can visit. We've only been about creating portals*¹⁰⁷.

Er verweist hierbei noch speziell den Film *Avatar* in dem eine fiktive, neue Welt entstanden ist¹⁰⁸.

Die Zahlen der *Youtube Channels* waren eher ernüchternd, die der Internetseiten *bettercallsaul* und *save walter white* nicht einmal einsehbar, lediglich die Mitgliederzahlen der *Facebook* Seite – fast zwei Millionen – besitzt einen relativ hohen Wert. Wie wirken sich nun diese medienübergreifende Narration auf den Rezipienten aus? Mike Pohjola hat für diese Frage eine Analyse – basierend auf dem Projekt *The truth of Marika*, welches allerdings auf unsere Untersuchung übertragbar ist – erhoben und dort feststellen können.

¹⁰⁶ Friess, *Narrative versus spielerische Rezeption: eine Fallstudie zum interaktiven Film*

¹⁰⁷ Rose, F. (2011), S.160

¹⁰⁸ Vgl. Rose, F. (2011), S.160

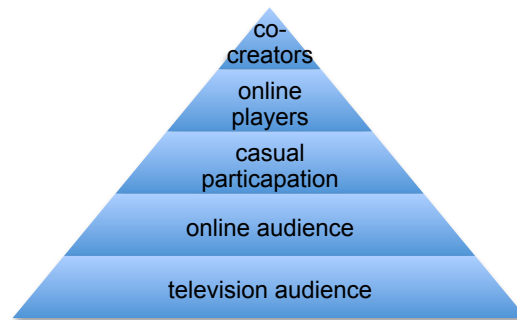


Abbildung 12: Mike Pohjola auswertung der Rezipientenbeteiligung.

Ausgehend von der Serie – unterste Ebene: *television audience* - greifen von den 10 % auf die *online audience*, also die transmedialen Inhalte zu. Von diesen 10%, rezipieren wieder 10% die Ebene *casual participation*. Im Fall von *Breaking Bad* wäre das die Anwendung des Versands der Visitenkarten auf die eigene Email Adresse, über die Homepage *bettercallsaul* (Kapitel 3.1.2). Die Rubrik der sogenannten *online Players* - diejenigen die das Comic Onlinespiel *The Interrogation* spielten - bilden aus dem 10%-igen Anteil der *casual participation* ebenfalls eine Rezipientenschaft von 10% . Selbigem Prinzip geht die Sparte der *co-creators* mit eben selben prozentualen Anteil von 10%. Wie wir hier sehen verspricht die Nutzung einer solchen Narration keiner großen Rezipientenschaft. Die Gründe warum zumindest ein Teil der Zuschauer jene Inhalte rezipieren sind also die von Rose aufgestellten Verweise, der Immersivität und der Partizipation. Die ab diesem Punkt abschließenden Fragen lauten also jetzt: welche Chancen und welche Risiken bietet die transmediale Erzähltheorie?

5.4 Chancen der transmedialen Erzähltheorie

Die allgemeinen Chancen der transmedialen Erzählung bieten sich auf serieller, als auch auf episodischer Ebene. Zum Einen auf eine serielle Erzählung eines Franchises bezogen, bietet es gerade bei erfolgreichen Serienproduktionen wirtschaftliche Vorteile für einer Erweiterung der Produktpalette von *Merchandise* Artikeln wie Spielfiguren, etc. Ein weiterer, ganz interessanter Vorteil der seriellen Narration ist hier in der Zeitspanne vom Ende einer ausgestrahlten und dem Anfang einer noch kommenden Staffel zu erkennen. Da diese zeitliche Lücke, durch vorhandene transmediale Inhalte überbrückt werden kann und den Zuschauer weiter mit Informationen füttert, wie die

Facebook Fanpage von *Breaking Bad*, oder die Internetseite von Saul Goodman. Den Nutzern werden so Möglichkeiten offeriert, sich weiter mit Inhalten und Neuigkeiten zu ihrer Lieblingsserie zu versorgen, ohne von dieser abzuwenden. Eine Erweiterung dieser Überbrückung, bietet die Realisierung von sogenannten Webisodes, die zu einem unabhängig von Sendezeiten aufweisen, aber vor allem erzählerische Lücken füllen können.

So wurden vor Beginn der zweiten Staffel, am 17. Februar 2009, auf der Internetseite des Senders AMC eine Webpisode, die zeitlich vor und zwischen der ersten und der zweiten Staffel spielen, mit dem Namen *Original Minisodes* veröffentlicht in der gezeigt wird wie Walter und Badger sich in einem Staubsauger verstecktes Drogengeld zurück holen oder den Hochzeitstag von Hank und Marie auf welchem Walter und Hank miteinander über ihr Leben sprechen. Hierbei ist besonders darauf zu achten, dass eine lückenfüllende Handlung – wie die Webisodes es darstellen - keine erzwungene Erzählung, sondern eine freiwillige implizieren. Jenkins beschreibt die hierbei erzwungen Rezeption wie folgt:

Each franchise entry needs to be self-contained so you don't need to have seen the film to enjoy the game, and vice versa.¹⁰⁸

Welche Chancen und Risiken bringt die transmediale Erzähltheorie mit sich? Diese Ausgangsfrage widmeten sich vier Vertreter der deutschen Medienwelt auf den Marler Tagen, am Grimmeinstitut, die die aktuellen Zukunftschancen der transmedialen Erzähltheorie, speziell in der Fernsehlandschaft beschreiben sollen.

Prof. Dr. Röhl, Professor für Neue Medien und Medienpädagogik der Hochschule Darmstadt nimmt zunächst einmal eine Abgrenzung der sogenannten Kohorten¹⁰⁹ in derer die ältere Generation, der 40 bis 64 jährigen noch das herkömmliche Fernsehen konsumieren. Hingegen diesem Verhalten entscheidet sich die Generation der jungen Zuschauer für eine Unterstützung, neben dem laufenden Fernsehprogramm von 3,6

¹⁰⁸ Jenkins (2006), S.98

¹⁰⁹ Kohorte ist definiert als das Aggregat von Individuen - innerhalb einer eingrenzbaaren Population, welches dasselbe Ereignis - oder "bedeutsames Lebensereignis" innerhalb eines gleichen Zeitintervalls erfahren hat.

Bildschirmen¹¹⁰. Fernsehen fände bei der Generation der 12 bis 21 jährigen in seiner ursprünglichen Form nicht mehr rezipiert, sondern ist eher eine Art begleitendes Medium neben den Tätigkeiten wie *instant messaging*, und die Kommunikation in sozialen Netzwerken, sodass gerade deswegen eine Anpassung des medialen Erzählens erfolgen muss. Dinesh Chenchanna, die stellvertretende Subkoordinatorin der Gesellschaften *ZDF Kultur* und *3Sat* ist, und Gebhard Henke, der Leiter des Programmbereichs Kino und Serie vom *WDR*, sprechen beide noch vor einer Entwicklung der transmedialen Narration, die bisher nichts mehr neues darstellt, sondern viel mehr einen bis hierhin gegenwärtigen Entwicklungsstand beschreibt. Henke behauptet außerdem, das trotz der immer stärker werdenden Vernetzung des Internets, die popkulturelle Wahrnehmung bei den klassischen Narrationen nicht abgenommen hat. Er sagt viel mehr, dass sich die älteren klassischen Narrationsmodelle – wie in Deutschland der *Tatort Münster*, der mittlerweile eine der beliebtesten Varianten der deutschen Krimireihe darstellt - durch die Beliebtheit innerhalb der Internetgemeinde bekannt geworden und hierbei seiner Meinung nach eher erst ein Trend in Richtung der herkömmlichen Narrativen Dramaturgie, als zu der post narrativen Variante, der transmedialen Erzähltheorie, zu sehen ist¹¹¹. Diesem Argument stellt Prof. Dr. Röll die allgemeine Trägheit der Menschen gegenüber, da nämlich die jüngere Generation - um das nicht ganz allgemein stehen zu lassen, bezeichnen wir hier damit die 14 bis 21 jährigen- ihr vorhandenes Potenzial der zu nutzenden technischen Plattformen auf denen transmedial erzählt wird, nicht ausnutzen, da sich Jugendliche in einer Phase der Adoleszenz befinden^{112 113}. Wir befinden uns also in einer Phase der technisch sowie dramaturgischen Evolution, der transmedialen Erzähltheorie und es liegt an den Sendeanstalten, das Rezeptionsverhalten der zu erreichenden Generation zu fördern. Wie in *Kapitel 4* beschrieben, ist die Interaktivität, das Partizipieren und die Immersivität, also die Mechanismen der Transmedialität, in derer - um ein Impuls zu schaffen, so-

¹¹⁰ Vernetzt, verwoben, verworren – Die Kunst des transmedialen Erzählens– 8./9. Dezember im Grimme-Institut , (2011) Vgl. Podcast zum Vortrag Fisch und Köder 2.0, Zeit: 3:00 – 3:35

¹¹¹ Vernetzt, verwoben, verworren – Die Kunst des transmedialen Erzählens– 8./9. Dezember im Grimme-Institut , (2011) Vgl. Podcast zum Vortrag Fisch und Köder 2.0, Zeit: 12:30 – 14:00 ,Henke

^{112 98} Weltgesundheitsorganisation (WHO) die Adoleszenz als die Periode des Lebens zwischen 10 und 20 Jahren. Der im Jugendrecht vorgegebene Begriff Jugend wird im Zeitraum 13 bis 21 Jahren definiert. Vgl. <http://www.jugendforschung.de/pdf/diskurs-1-2010-king.pdf>, Vera King Adoleszenz und Ablösung im Generationenverhältnis Theoretische Perspektiven und zeitdiagnostische (2010)

¹¹³ Vernetzt, verwoben, verworren – Die Kunst des transmedialen Erzählens– 8./9. Dezember im Grimme-Institut , (2011) Vgl. Podcast zum Vortrag Fisch und Köder 2.0, Zeit: 29:03 – 29:31 ,Pro. Dr. Röll

dass eine Geschichte von den Rezipienten weiter erzählt wird - die sogenannten *QR-Codes* verwendet werden. Dieses Phänomen nimmt Röll als Beispiel, da das Aufkommen dieser QR-Codes im alltäglichen Leben mittlerweile in einer Häufigkeit auftritt, welche die Möglichkeit bieten seinen eigenen Inhalt in eine Geschichte miteinzubinden und spricht von einem Paradigmenwechsel der narrativen Medien¹¹⁴. Das Angebot auf Abruf - gleich der von Youtube bekannten Funktion, des Video-On-Demand – also das Bereitstellen und der Abruf von Bewegtbildmaterial wann auch immer der Nutzer es wünscht, muss nach Röll ein größeres Angebotsspektrum aufweisen¹¹⁵. Der Nutzer erlebt den Wandel von einem Konsument zu einem Prosument¹¹⁶, Röll beschreibt diese Tatsache wie folgt:

...Entscheidend ist: ich entscheide, nicht die Engingemaschinen, sondern ich. Ich will eine Melodrama, ich will ein dramatischen Schluss, ich will einen guten Schluss... Der Nutzer wird zum Prosumenten, er entscheidet was Stück für Stück geschieht und er kann zwischen verschiedenen Optionen etwas auswählen. Das ist die Richtung des Postnarrativen Erzählens die selbst verständlich auf Grundlagen der klassischen Narration basiert, die aber personalisiert und individualisiert wird¹¹⁷.

Mit der postnarrativen Erzählweise meint Röll die Form des Erzählens, in welcher der Nutzer nicht bloß Konsument, sondern durch hinzufügen selbst erzeugter, interaktiver Inhalte zum Produzenten seiner eigenen Unterhaltungswelt wird. An diesen Stellen wirken die interaktiven Mittel der Immersivität sowie das Partizipieren gemäß den von Rose aufgestellten Kennzeichen, einen Zuschauer in eine Geschichte eintauchen zu lassen. Dinesh Chechanna sieht hierbei das Problem, in der Qualität einer Geschichte, denn sofern diese nicht gegeben ist, also die wie sie es sagt: "die uralten dramaturgische Mittel nicht beibehalten werden: Emotionalität, Nähe, Ernsthaftigkeit, Authentizität, Augenhöhe, ist es egal wie Interaktiv die Handlung des Films gestaltet wird - ein

¹¹⁴ Vernetzt, verwoben, verworren – Die Kunst des transmedialen Erzählens– 8./9. Dezember im Grimme-Institut, (2011) Vgl. Podcast zum Vortrag Fisch und Köder 2.0, Zeit: 30:00 – 30:54 ,Pro. Dr. Röll

¹¹⁵ Vernetzt, verwoben, verworren – Die Kunst des transmedialen Erzählens– 8./9. Dezember im Grimme-Institut, (2011) Vgl. Podcast zum Vortrag Fisch und Köder 2.0, Zeit: 32:40 – 32:49 ,Pro. Dr. Röll

¹¹⁶ Prosument ist die Zusammensetzung der Begriffe Produzent (Professional) und Konsument (Consumer). Der Begriff wurde 1980 vom Zukunftsforscher Alvin Toffler im Buch "The Third Wave" geprägt. Es geht um die Veränderungen der traditionellen Arbeit und Ökonomie wie wir sie kennen. Durch das Web 2.0 werden neue Möglichkeiten eröffnet, die eine historische Tragweite haben können. Der passive Konsument von Produkten und Dienstleistungen kann zum aktiven und mündigen Partner von Unternehmen werden.

¹¹⁷ Vernetzt, verwoben, verworren – Die Kunst des transmedialen Erzählens– 8./9. Dezember im Grimme-Institut, (2011) Vgl. Podcast zum Vortrag Fisch und Köder 2.0, Zeit: 33:00 – 33:14 ,Pro. Dr. Röll

Rezipieren der Nutzer fände in diesem Fall nicht statt¹¹⁸. Ein Schritt in die Richtung der partizipierenden Medien macht mittlerweile schon die Technik der *augmented reality* also dem hinzufügen von virtuellen Objekten in eine sichtbare, bestehende Umgebung. Diese Technik ermöglicht zu sehen, wo und in welcher Entfernung, sich etwas befindet zum Beispiel die naheliegende Videothek. Durch die Übertragung dieses Elements wäre es möglich Bezüge herzustellen, die den Nutzer in eine Serie oder ein erzählendes Medium weiter eintauchen lassen. Dieser Aspekt, wäre nach Röll wichtig für die weitere Vertiefung und gleichzeitig dem Aufrechterhalten der Partizipation von Medien der transmedialen Erzähltheorie¹¹⁹.

5.5 Risiken der transmedialen Erzähltheorie

Wir werden also sehen was die Zukunft für die medienübergreifende Narration bereit hält. Doch widmen wir uns nun den Risiken, die eine transmediale Erzählung mit sich bringt.

Sebastian Popp, Geschäftsführer von *Luna Park 63* und der Produktionsfirma *Stoked Film*, spricht trotz all der attraktiven Möglichkeiten die das medienübergreifende Erzählen bietet, müssten die distribuierten Kanäle berücksichtigt werden, da sofern eine solche Strategie nicht mitgedacht wird, wie die Zuschauer erreicht werden sollen und über welche Zweige gewisse Bestandteile weitererzählt werden, besteht das Risiko, dass diese Inhalte nicht rezipiert werden¹²⁰. Die Probleme der Anwendung der Strategie, sind nach Long in drei Kategorien zu unterscheiden: *hard*, *chewy* und *soft*. Die in einer Film- oder Serien-Produktion im Vorfeld festgelegte Verwendung von transmedialen Inhalten beschreibt er als *hard*, während er das hinzufügen einer medienübergreifenden Erzählstrategie als *chewy* und *soft* bezeichnet. Die Kategorie *chewy*, also eine Art Mittelweg zu *hard* und *soft*, ist am ehesten am Beispiel der Matrix Reihe

¹¹⁸ Vernetzt, verwoben, verworren – Die Kunst des transmedialen Erzählens– 8./9. Dezember im Grimme-Institut, (2011) Vgl. Podcast zum Vortrag Fisch und Köder 2.0, Zeit: 33:27 – 33:36, Chenchanna

¹¹⁹ Vernetzt, verwoben, verworren – Die Kunst des transmedialen Erzählens– 8./9. Dezember im Grimme-Institut, (2011) Vgl. Podcast zum Vortrag Fisch und Köder 2.0, Zeit: 1:07:30 – 1:07:51, Röll

¹²⁰ Vernetzt, verwoben, verworren – Die Kunst des transmedialen Erzählens– 8./9. Dezember im Grimme-Institut, (2011) Vgl. Podcast zum Vortrag Fisch und Köder 2.0, Zeit: 24:30 – 25:10, Popp

zu erkennen, bei der durch das Spiel ungewollt eine Weitererzählung des Films entstanden ist. Die Variante der Weiterzählung durch transmediale Inhalte, die nicht in der ursprünglichen Produktion eines Franchise berücksichtigt wurde, bezeichnet er als *soft*.

Ein weiteres Problem sieht Popp in den ökonomischen Bedingungen und stellt die Frage: wer finanziert das? Da selbst nur für die Instandhaltung einer *Facebook* Seite der betreffenden Serie, irgendjemand bezahlt werden muss. Sofern das feststeht und jenes Kriterium sich im Budgetrahmen der Produktion unterordnet, muss des Weiteren eine Rentabilität dieser zusätzlichen Inhalte gewährleistet sein¹²¹. Dieser Risikofaktor führt allerdings direkt zu der Zugänglichkeit der transmedialen Inhalte, die bei *Breaking Bad* kostenfrei also jedem mit einem Internetzugang zur Verfügung stehen. Dreht man diesen Teil der Strategie - für diese Überlegung fiktiv auf die andere Seite- und fordert für den Konsum dieser Inhalte Geld von den Zuschauern, so werden diese wahrscheinlich mehrheitlich das Rezipieren dieser Inhalte verweigern. Es ist wichtig keine erzwungene Rezeption der transmedialen Inhalte aufzubauen, denn ein inhaltliches Fortführen der ergänzenden transmedialen Inhalte, also beispielsweise eine Comicreihe mit einem episodischen Handlungsaufbau, dem es zusätzlich zur Serie zu folgen gilt, könnte den Zuschauer so unter Druck setzen, sodass es ihn überfordert und aus diesem Grund die Rezeption der Inhalte verweigert. Gerade in Deutschland birgt eine medienübergreifende Narration, speziell mit Blick auf die Finanzierung große Risiken, da die Budgets für Film und Fernsehproduktion wesentlich geringer sind, als auf dem amerikanischen Markt. René Carl, stellvertretender Geschäftsführer von ProSieben Television spricht alleine nur was die *Newmedia*-Rechte, also den Onlinerechten der Hollywoodstudios betrifft, für den deutschen Markt eine deutliche Unterversorgung herrsche. Grund dafür ist die momentane Umbruchphase in der wir uns befinden, da bis hierhin keiner genau weiß in wie weit sich die transmediale Erzählung durchsetzen wird¹²².

¹²¹ Vernetzt, verwoben, verworren – Die Kunst des transmedialen Erzählens– 8./9. Dezember im Grimme-Institut, (2011) Vgl. Podcast zum Vortrag Fisch und Köder 2.0, Zeit: 25:30 – 26:09, Popp

¹²² Vernetzt, verwoben, verworren – Die Kunst des transmedialen Erzählens– 8./9. Dezember im Grimme-Institut, (2011) Vgl. Podcast zum Vortrag Von der Kunst zum Business, Zeit: 42:53 – 43:21, Carl

Fazit

Diese Arbeit soll einen Einblick zur Anwendung der transmedialen Erzähltheorie und deren Mechanismen verdeutlichen, wobei die erzählerischen Vorteile dieser Form durch eben diese Kombination der verschiedenen Medien miteinander, dass leisten können was eine Geschichte, die nur über ein Medium erzählt wird gar nicht wiedergeben kann. In unserer - durch die voranschreitende Technologie - vernetzten und multimedialen Welt, ist eine solche Art der Narration nur passend oder viel mehr- eine logische Konsequenz. Eine genaue Einschätzung der Kosten des medienübergreifenden Erzählens, gleichgesetzt mit dem Rezipientenverhaltens, welches ab diesem Zeitpunkt noch einer Vielzahl empirischer Forschung bedarf, ist erst dann vorzunehmen, wenn die Produktionsfirmen und Kreativen mit der Filmwissenschaft so zusammen rücken, sodass von hieran eine Einigung der Thematik erfolgt, da diese derart komplexen Strukturen - durch eine klare Festlegung der Definition - eine analytische Untersuchung vereinfachen könnten.

Das medienübergreifende Erzählen steckt bisher noch in einer Entwicklung mit dem Versuch sich zu etablieren, so werden gewisse Inhalte von einer geringen Anzahl der Rezipienten konsumiert, doch es fehlt bisher noch der allgemeine Anklang einer Mehrheit der Rezipienten durch empirische Beweise. Die Mechanismen der transmedialen Narration, Interaktivität, Immersivität und Partizipation bieten ebenfalls auf Grund der Prägung der voranschreitenden Technologie unserer Zeit einen immer noch reifenden Prozess. Blickt man auf gewisse Plattformen wie Facebook, Twitter oder Youtube, so ist hierbei eine Arbeit von Co-Autoren im Bereich der Partizipation zu erkennen, doch es gibt noch keine Erhebung, welche das Verhalten der Rezipienten wissenschaftlich analysiert.

Beim jetzigen Wissensstand ist festzustellen, dass auf praktischem Weg bisher viel probiert wurde und dieses Feld auch noch weiter erforscht wird, um eine Geschichte über mehrere Medien zu erzählen und es definitiv funktioniert. Doch die theoretischen Auswirkungen sind noch nicht exakt genug erfasst worden. Wichtig ist in jedem Fall das genauere Konventionen entstehen müssen, um die transmediale Erzähltheorie und den zu bildenden Kosmos um ein solches Franchise, mit Berücksichtigung aller technischen, als auch wissenschaftlichen Mittel als eine neue, attraktive Erzählform mit eigener Ästhetik anzusehen ist.

Exkurs

Dieser Exkurs soll die Besonderheiten der Serie Breaking Bad noch einmal vorstellen: Was macht diese Serie so erfolgreich, gibt es hierfür auch eine Formel oder ist es letztlich nur einfachste Chemie¹²³?

Und wenn es so ist, an welchen Stellen verstecken sich die entscheidenden Verbindungen die "Breaking Bad" in seiner komplexen Gesamtheit als Serie, zu dem macht was es ist, nahe zu lückenlos, zu: 99,95 %!

I'm not really sure what inspired it. All I can remember is that I was talking to an old college buddy - also a writer - about two years ago. We were joking on the phone about how we should quit writing and find another line of work. Somehow, cooking meth came up as one possibility," (...) "Obviously, we were joking. But this character sprung into my head. I've never had that happen to me before¹²⁴."

Vince Gilligan schildert mit dieser Aussage wie er auf die Idee zur TV Serie Breaking Bad gekommen ist. Ein durchaus strittige These die - um jene zu lösen - leider der Richtung des investigativen Journalismus geneigt und nicht auf wissenschaftliche Eben zu definieren ist.

Folgender Punkt fällt beim Gucken der kompletten Serie, die mittlerweile, insgesamt vier Staffeln bildet auf: die echten Stilmittel, diese sind im Fall von Breaking Bad relativ unscheinbar aber dennoch Realität. Marie Schrader, Skyler's Schwester und somit Walter's Schwägerin war während der gesamten zweiten Staffeln schwanger. Der Babybauch den man bei Walters Frau sieht, ist nicht einem guten Team von Maskenbildnern zu verdanken sondern, ist ein echter Bauch einer schwangeren Frau.

Betsy Brandt war während der gesamten Dreharbeiten der zweiten Staffel schwanger. In einigen Szenen wurden Aufnahmen von ihr für die Rolle der schwangeren Skyler verwendet, die eigentlich von Anna Gunn gespielt wird¹²⁵.

¹²³ Staffel 1, Episode1 (Der Einstieg) Zeit: 41:10 – 41:24

¹²⁴ <http://www.buddytv.com/articles/breaking-bad/vince-gilligan-talks-about-bre-15449.aspx> , stand 19.01.2012

¹²⁵ vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Breaking_Bad#Sonstiges_Unterpunkt:_Hintergruende

Das Gleiche gilt für Walter White Jr. gespielt von, Rj Mitte, der auch im wirklichen Leben die Krankheit "Infantile Zerebralparese"¹²⁶ hat, nur nicht so stark ausgeprägt das heißt: er muss sich nicht wie bei "Breaking Bad" dargestellt wird, mit Krücken bewegen.

RJ Mitte wurde tatsächlich mit Infantiler Zerebralparese geboren. Er muss jedoch keine Krücken benutzen, da die Krankheit nicht so stark ausgeprägt ist wie bei seiner Rolle als Walter White Jr.¹²⁷.

Beide der eben aufgeführten Fakten sind Besonderheiten, die ohne weitere Erklärung nicht nur, wie es bei der Schauspielerei der Fall ist, Echtheit vermitteln sollen, sondern unumstößliche Tatsachen darstellen. Denn diese echten Stilmittel sind, ob ohne Einflussnahme - im Falle der Schwangerschaft von Betzy Brandt oder durch eine gezielte Ausschreibung eines Castings¹²⁸, für die Rolle eines behinderten Jugendlichen - auf Grund ihrer Wahrhaftigkeit, nicht mehr aber auch nicht weniger, als authentisch¹²⁹. Jenem Aspekt versucht freilich fast jeder Filmemacher gerecht zu werden, nur da es bei einer authentischen Darstellung auch gewisse Grenzen gibt, ist sicherlich für zumindest fast jeden Menschen verständlich. Beispielsweise im Fall von „Jesse Pinkman“ gespielt von Aaron Paul - Walter Whites Partner - wäre es für einen Schauspieler nicht nur unzumutbar, sondern hätte auch erhebliche Auswirkungen auf sein äußeres Erscheinungsbild, besonders auffällig im Gesicht eines „Crystal Meth“¹³⁰-Abhängigen, wenn dieser seit 2007 diese Droge zu sich nähme. Kommen wir nun wieder zu dem Gerechwerden, der Authentizität zurück und bezeichnen es der Korrektheit wegen, als „Glaubwürdigkeit“ – da Authentizität laut Definition, Echtheit bedeutet - denn dem wird „Breaking Bad“ definitiv gerecht.

...Dass diese Wandlung trotz allem so glaubwürdig gerät, ist vor allem der Darstellung von

¹²⁶ Die infantile Cerebralparese (ICP) ist eine bei Kindern auftretende Störung des Nerven- und Muskelsystems. Die infantile Cerebralparese verursacht bleibende Bewegungs- und Haltungsstörungen, die sich in der Regel jedoch wirksam verbessern lassen.

¹²⁷ vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Breaking_Bad#Sonstiges_Unterpunkt:_Hintergründe

¹²⁸ Casting (Auswahlverfahren), ein Verfahren zur Rollenbesetzung, Verfahren zur Besetzung einer Rolle im Theater für Schauspieler vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Casting>
Vortanzen, Verfahren zur Besetzung von Rollen in Ballett und Tanz

¹²⁹ Adjektiv - echt; den Tatsachen entsprechend und daher glaubwürdig vgl.
<http://www.duden.de/suchen/dudenonline/authentisch>

¹³⁰ N-Methylamphetamin, auch Methamphetamin oder Metamfetamin genannt (umgangssprachlich abgekürzt Meth oder Crystal), ist ein hochwirksames, (halb)synthetisches Stimulans auf Amphetaminbasis; halbsynthetisch dann, wenn es durch Sauerstoffabspaltung aus Ephedrin synthetisiert wird.

Bryan Cranston geschuldet¹³¹.

Die dramatische Situation, die Walter mit seiner Reaktion weiter dramatisiert, gepaart mit glaubwürdigen, eigentlich bodenständigen Figuren macht das Setting von Breaking Bad außergewöhnlich, aber wirklich interessant wird das ganze erst durch die Durchweg stimmige Produktion¹³².

In vielen Kritiken wird das Schlagwort „Glaubwürdigkeit“, immer in einem positiven Zusammenhang erwähnt. Ein Attribut, welches man sich in der Konkurrenzträchtigen Filmbranche erst einmal verdienen muss. Diese Glaubwürdigkeit ist wohl kaum zu erreichen, wenn nicht die Handlung der Geschichte den Zuschauer derart mitfiebern lässt wie es bei „Breaking Bad“ der Fall ist.

...“Television is really good at protecting the franchise,” Gilligan said. “It’s good at keeping the Korean War going for 11 seasons, like ‘M*A*S*H.’ It’s good at keeping Marshal Dillon policing his little town for 20 years. By their very nature TV shows are open-ended. So I thought, Wouldn’t it be interesting to have a show that takes the protagonist and transforms him into the antagonist¹³³?”

Dieser Annahme, wie es Produzent und Autor, Vince Gilligan, in einem Interview mit der „New York Times“ preisgibt, wird seine Hauptfigur, Walter White, zunächst einmal gerecht. Er vollzieht den Wandel von einem Protagonisten zu einem Antagonisten, einem Gegenspieler, mit dem der Zuschauer auf Grund seiner sozialen Umstände: (eine neugeborene Tochter, einem körperlich behinderten Sohn und einer unheilbaren Lungenkrebserkrankung), trotzdem er schon in der aller ersten Episode, durch eine giftige Phosphatlösung, Jesses ehemaligen Partner, Emilio tötet, mitleiden lässt und bei direkter Vergegenwärtigung dieser Lage, sogar ein gewisses Verständnis für ein solches Handeln zeigt.

...Vince Gilligan, der Autor, hat es geschafft, einen inneren Konflikt nicht nur in den Figuren zu erzeugen, sondern auch im Zuschauer. Plötzlich ertappt man sich dabei, zu hoffen, dass ein Mann Erfolg hat, der Drogen verkauft. Normalerweise weiß das Publikum: Diese Person mag ich, diese nicht. Wir aber lassen diese Grenzen verschwimmen. Walter White hat lange an seinem Dogma festgehalten, dass er das alles für seine Familie tut. Aber wir als Zuschauer wussten längst, dass er sich etwas vormacht. Er ist verführt worden: von Macht, Geld, Anerkennung, dem Gefühl, wichtig zu sein. Das ist wie ein Aphrodisiakum. Jetzt haben wir Walter White entblößt, und ich bin bereit, all die dunklen Seiten, seine Hybris und sein Ego zu zeigen - all das, was nicht attraktiv ist, aber ehrlich¹³⁴.

¹³¹ <http://www.spiegel.de/fotostrecke/fotostrecke-74760-3.html> stand vom 19.11.2011

¹³² <http://www.zeitgeistlos.de/tveinschalten/breakingbad/breakingbad.html> stand vom 19.11.2011

¹³³ <http://www.nytimes.com/2011/07/10/magazine/the-dark-art-of-breaking-bad.html?pagewanted=all> stand 21.11.2011

¹³⁴ Vince Gilligan, der Autor, hat es geschafft, einen inneren Konflikt, stand 12.12.2011

Eine ähnliche Entwicklung macht auch Walter's Frau, Skyler durch, die ihren Mann, den Drogenkoch Walter White alias Heisenberg, im Laufe der Serie immer unterstützt.

Das war tatsächlich eine gewollte Aussage. Walter White wollte Geld machen, um seine Familie finanziell abzusichern. Der Gedanke war altruistisch, aber um sein Ziel zu erreichen, musste er seine Seele verkaufen. In dem Moment verlor er das, was ihn bislang als Mensch ausgemacht hatte¹³⁵.

Ungewöhnlich aber dennoch will der Zuschauer, diesen immer skrupelloser werdenden Mann, gegen seine noch böseren Widersacher, von denen keiner eigentlich gute Absichten pflegt, gewinnen sehen. Was macht diesen Mann, Walter White, abgesehen von der dramaturgischen Wandlung, die diese Figur durchlebt, noch aus?

Sein Erscheinungsbild wirkt zunächst einmal gut bürgerlich und sehr zurückhaltend, er trägt Leinenhosen, mit Bügelfalte, eine Khakifarbene Jacke und beige Wildlederschuhe. Hierbei wurde auch nichts dem Zufall überlassen: Walter White, stellt nicht nur eine Alliteration¹³⁶ dar, es bezeichnet – ganz unspektakulär- die Farbe weiss, die nun ja auch für eine gewisse Herkömmlichkeit, ja viel mehr noch für unbefleckt und rein steht. Sein gesamtes Erscheinungsbild charakterisiert einen eher konservativen und zurückhaltenden Mann mittleren Alters. Selbst das Auto, welches Walter fährt, ein Pontiac Aztek, wurde 2008 mit dem Titel des hässlichsten Autos der Welt ausgezeichnet¹³⁷.

¹³⁵ <http://www.spiegel.de/kultur/tv/0,1518,795677,00.html> stand 21.11.2011

¹³⁶ Die Alliteration (von lateinisch ad: „zu“, littera: „Buchstabe“) ist eine literarische Stilfigur oder ein rhetorisches Schmuckelement, bei der die betonten Stammsilben zweier oder mehrerer benachbarter Wörter den gleichen Anfangslaut (Anlaut) besitzen. In phonetisch geschriebenen Sprachen, in denen ein Laut nur eine Schreibweise hat, heißt dies dann auch eine Übereinstimmung der ersten Buchstaben von mehreren Wörtern.

¹³⁷ <http://www.telegraph.co.uk/motoring/2754226/The-100-ugliest-cars-20-1.html?image=19>

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

Ito, Mimi. "Intertextual Enterprises: Writing Alternative Places and Meanings in the Mdia Mixed Networks of Yugioh." Veröffentlichung im Internet:
<http://www.itofisher.com/mito/archives/ito.intertextual.pdf>

Jenkins, Henry: Convergence Culture. Where old and new media collide. 2., überarbeitete Auflage. New York: New York University Press, 2008.

Kinder, Marsha: Playing with Power in Movies, Television, and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles 1., unveränderte Auflage als Taschenbuch (1993), Los Angeles: University of California Press, 1991.

Long, Geoffrey: Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company. MA-Arbeit am MASSACHUSETTS INSTITUTE OF TECHNOLOGY. Veröffentlichung im Internet:
<http://cms.mit.edu/research/theses/GeoffreyLong2007.pdf>

Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2007

Meyer, Urs, Zeller, Christoph, Simanowski, Robert: Transmedialität: zur Ästhetik paratextueller Verfahren: Wallenstein 2010 ebook Version

Rose, Frank: The Art Of Immersion How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories, 2011 Kindle Version

Bignell, Jonathan: Media simotics: an introduction, Menchester University Press, 2002

Sekundärliteratur

Freimund, Petra: Dramaturgie bei Serienformaten: „Zur Dramaturgie von fiktionalen Fernsehserien. Eine vergleichende Zusammenfassung ausgewählter Drehbuchliteratur“: Wien 2009

Abkass, Kim , Janet McCabe: Analysing fictional television Genres: 2007

Hahn, Benjamin: Medienübergreifendes erzählen dargestellt am Beispiel der TV Serie Heroes: Ruhr-Universität Bochum, 2010

Als der Gulp die Erde einsackte, (2011), S.2, Forschungs- und Entwicklungszentrum Fachhochschule Kiel Gmb

Allgemeine Internetseiten

<http://www.filmstarts.de/serien/3517.html> Stand 05.11.2011

http://www.kino-glaz.de/archives/category/dramaturgie#_edn10 Christine Lang (2011)

<http://dict.leo.org/ende?lp=ende&p=ziiQA&search=donate&trest=0x8002>

<http://www.justice.gov/dea/>

<http://www.content.net/index/User-generated-Content/> (Stand: 30.12.2011)

<http://www.netzwelt.de/news/77655-grand-theft-auto-vereinfacht-songkauf.html>

<http://www.grimme-institut.de/html/index.php?id=1415> stand 16.12.2011

<http://dinafoxx.zdf.de/ZDFde/inhalt/0/0,1872,8227008,00.html?dr=1>

<http://www.grimme-institut.de/html/index.php?id=1415> stand 16.12.2011

<http://dinafoxx.zdf.de/ZDFde/inhalt/0/0,1872,8227008,00.html?dr=1>

<http://www.telegraph.co.uk/motoring/2754226/The-100-ugliest-cars-20-1.html?image=19>

<http://www.nytimes.com/2011/07/10/magazine/the-dark-art-of-breakingbad.html?pagewanted=all> stand 21.11.2011

<http://www.spiegel.de/kultur/tv/0,1518,795677,00.html> stand 21.11.2011

<http://www.buddytv.com/articles/breaking-bad/vince-gilligan-talks-about-bre-15449.aspx> , stand 19.01.2012

<http://www.spiegel.de/fotostrecke/fotostrecke-74760-3.html> stand vom 19.11.2011

<http://www.zeitgeistlos.de/tveinschalten/breakingbad/breakingbad.html> stand vom 19.11.2011

<http://www.duden.de/suchen/dudenonline/authentisch>

Internetseiten zur Serie Breaking Bad

<http://www.arte.tv/de/film/Breaking-Bad/3384340,CmC=3914500.html>

<http://www.breakingbad.de/>

<http://www.bettercallsaul.com/>

<http://www.savewalterwhite.com/> stand 03.12.2011

[http://de.wikipedia.org/wiki/Breaking_Bad#Sonstiges Unterpunkt: Hintergründe](http://de.wikipedia.org/wiki/Breaking_Bad#Sonstiges_Unterpunkt:_Hintergruende)

<http://www.youtube.com/user/OfficialAMC> stand 14.12.2011

<https://www.facebook.com/BreakingBad> stand 03.12.2011


<http://www.amctv.com/shows/breaking-bad/gale-boetticher-case-fil>

Anlagen

CHEATING PROBLEMS?

"Better Call Saul"

**I'LL PROVE YOU'RE INNOCENT
ON THE WITNESS STAND**
(AND HELP YOU FIND ANOTHER ONE-NIGHT STAND)


SAUL GOODMAN
ATTORNEY AT LAW
CALL SAUL NOW!



BETTERCALLSAUL.COM SE HABLA ESPANOL

CHEATING PROBLEMS?

"Better Call Saul"

**I'LL PROVE YOU'RE INNOCENT
ON THE WITNESS STAND**
(AND HELP YOU FIND ANOTHER ONE-NIGHT STAND)


SAUL GOODMAN
ATTORNEY AT LAW
CALL SAUL NOW!



BETTERCALLSAUL.COM SE HABLA ESPANOL

**WARRANT OUT
FOR YOUR ARREST?**

**I KNOW A GUY
WHO KNOWS A GUY
WHO WILL TAKE CARE OF IT.**



BETTERCALLSAUL.COM

Saul Goodman
ATTORNEY AT LAW



DVD

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hamburg, 27.01.2012

Philip Rouven Koriath